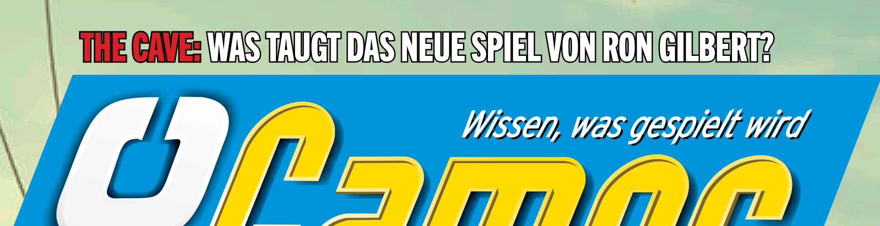
THE CAVE: WAS TAUGT DAS NEUE SPIEL VON RON GILBERT?





ZOMBIE-SHOOTER IM TEST

THE WAR Z

Warum Sie vom Day-Z-Rivalen die Finger lassen sollten!
Außerdem im Test: DmC – Devil May Cry • Omerta u. v. m.



TUNING-TIPPS

WORLD OF TANKS

Top-Grafik: So reizen Sie Update 8.3 aus!

MEISTERWERKE

BLACK & WHITE

Molyneux' umstrittenes Mammutprojekt



SPIELE • TERMINE • NEUHEITEN • GERÜCHTE

HITS 2013

GRAND THEFT AUTO 5 • TOMB RAIDER

- Alle PC-Highlights bis Ostern: Starcraft 2, Sim City, Crysis 3, Dead Space 3 u. v. m.
- Große Übersicht auf 13 Seiten: Alle wichtigen PC-Spiele des Jahres von A bis Z

02/13 | € 3,99
www.pcgames.de

PC GAMES GIBT'S AUCH ALS EXTENDED- UND DVD-AUSGABE MIT VOLL-VERSION!

WIE GUT SCHNEIDET IHRE KARTE AB?

100 GRAFIK-CHIPS

Der Mega-Test: Messdaten von Radeon- und Geforce-Chips im großen Vergleich
+ Schritt für Schritt erklärt: So bauen Sie Ihren eigenen Mini-Spiele-PC

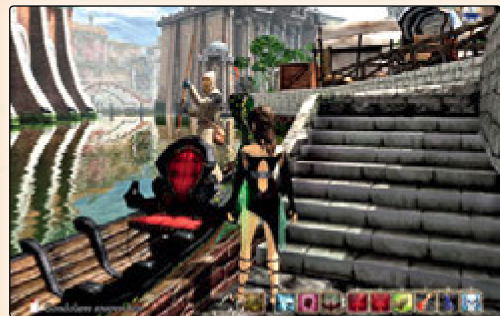


Österreich € 4,50; Schweiz sfr 7,00; Luxemburg € 4,80

… und das ist auf der DVD:

VOLLVERSION auf DVD







VENETICA

Im Action-Rollenspiel **Venetica** übernehmen Sie die Rolle der jungen Scarlett, die nur knapp einem Mordanschlag entgeht, weil sich ihr Verlobter für sie opfert. Bald stellt sich heraus, dass Scarlett die Tochter des leibhaftigen Todes ist. Um die Hintergründe aufzuklären, zieht sie auf einen Rachfeldzug nach Venedig, wo sie auf eine Verschwörung stößt. Die etwa 30 Spielstunden sind vollgepackt mit Kämpfen, Quests und Dialogen, in denen Sie manchmal auch moralische Entscheidungen treffen. Gerade für Rollenspieleinsteiger ist **Venetica** mit zugänglicher Bedienung, schön gestalteter Spielwelt, flotten Kämpfen und einer starken Heldin eine gute Wahl.

SYSTEM-VORAUSSETZUNGEN:
CPU mit 2,4 GHz, Windows XP (SP2) oder Vista, 1 GB RAM (XP) bzw. 1,5 GB RAM (Vista), 2 GB für Vista 64, Grafikkarte mit 256 MB RAM, DirectX-9-Soundkarte, 10 GB Festplattenplatz.
Das Spiel liegt in der aktuellen Version 1.02 vor. Die Verwendung von Patches kann die Funktionsfähigkeit einschränken!



FAKTEN ZUM SPIEL:

- Fantasy-Rollenspiel mit bis zu 30 Spielstunden
- Von Deck 13, den Machern von **Ankh** und **Jack Keane**
- Prima für Rollenspiel-Neulinge
- Liebevoll designte Spielwelt
- Atmosphärisches Venedig als Hauptschauplatz
- Wechsel zwischen zwei Welten
- Flotte und fein animierte Kämpfe gegen viele unterschiedliche Gegnertypen
- Fünf Bossgegner, die strategisches Vorgehen erfordern
- Aufgeräumte und zweckmäßige Steuerung sowohl mit Tastatur als auch mit Gamepad
- Sehr gute Sprecher
- Moralische Entscheidungen
- Zwei Endsequenzen

INHALT DER HEFT-DVD

VOLLVERSION
Venetica

VIDEOS
Ace of Spades
Hit-Vorschau 2013
Meisterwerke: Black & White
Rossis Welt: Folge 52
Shootmania Storm
Sniper: Ghost Warrior 2
Vollversion: Venetica

MODS & MAPS
The Elder Scrolls 5: Skyrim
- Descent into Madness
- Much Adoabout Snow Elves
- UFO – Ultimate Follower Overhaul (dt.)

TOOLS
7-Zip
Adobe Reader
VLC Media Player

INHALT DER 2. DVD (EXTENDED-AUSGABE)

DEMO
Iron Sky Invasion

VIDEOS
Company of Heroes 2 – Entwicklertagebuch
Crysis 3 – The Fields
Dead Space 3 – Was bisher geschah
Defiance
Die 7 Wunder von Crysis 3 (3 Teile)
DmC: Devil May Cry – Making-of in drei Teilen
Metro: Last Light
Remember Me
Sim City – Strategie
Splinter Cell: Blacklist – Art Direction
Tomb Raider – Der Mehrspieler-Modus
Tomb Raider – Der Sound
Tomb Raider – Leitfaden zum Überleben Teil 1
Total War: Rome 2 – Entwicklertagebuch

TRAILER
Aliens: Colonial Marines
Bioshock Infinite
Chaos Chronicles
Company of Heroes 2
Dark Souls 2
Dead Space 3
Metro: Last Light
Remember Me
Tomb Raider
Total War: Rome 2



Anzeige

Komplett-PC für Spieler



PC-Games-PC GTX660Ti-Edition

Nachdem Nvidia die Geforce GTX 660 Ti vorgestellt hat, darf ein neuer PC-Games-PC mit dieser Grafikkarte nicht fehlen. Falls Sie also auf der Suche nach einem Komplett-PC mit einem sehr guten Preis-Leistungs-Verhältnis sind, werden Sie in diesem Jahr keinen besseren PC finden. Den Rechner haben wir mit dem Intel Core i5-3570 ausgestattet. Dieser wird mit einem Basistakt von 3,4 GHz betrieben, läuft aber dank Turbo-Modus mit bis zu 3,8 GHz. Ein Highlight ist in diesem PC auch die verbaute 120-GB-SSD aus Samsungs 840er-Serie. Als zusätzliches Datenlager dient außerdem eine 1.000-GB-HDD von Samsung. Im Sharkoon-Gehäuse Nightfall mit USB 3.0 ist ein DVD-Brenner verbaut. Bei der Konfiguration dieses PCs wurde auch darauf geachtet, dass der Lärmpegel möglichst niedrig ausfällt. 1,3 Sone unter 2D und maximal 2,4 Sone unter 3D sind für einen Spielerechner ein guter Wert. Der Stromverbrauch liegt je nach Last zwischen 51 und 212 Watt.



Dieser PC wird von Alternate (www.pcgames.de/go/alternate) verkauft. ❑

PC-GAMES-PC GTX660TI-EDITION

Hersteller (Webseite)	Alternate (www.pcgames.de/go/alternate)
Erweiterte Informationen	www.pcgames.de/go/gtx660ti-pc
Garantie/Rückgaberecht	2 Jahre/14 Tage
Ausstattung	
Prozessor	Intel Core i5-3570
Grafikkarte	Geforce GTX 660 Ti/2.048 MiByte
Mainboard	Asrock B75 Pro3
SSD-Laufwerk	120-GB-SSD (Samsung 840series)
HDD-Laufwerk	1.000-GB-HDD (Samsung HD103SJ)
Speicher	8 GiByte DDR3-1600-RAM (Corsair)
Netzteil	Be quiet Pure Power CM L8-430W
CPU-Kühler	Scythe Mugen 3 Rev. B PCGH-Edition
Gehäuse	Sharkoon Nightfall PCGH-Edition
Optisches Laufwerk	DVD-Brenner
Gehäuselüfter/Sonstiges	1 x Sharkoon-Lüfter
Praxistests	
Lautstärke 2D (0,5 m)	1,3 Sone/31 dB(A)
Lautstärke 3D (0,5 m)	2,4 Sone/39 dB(A)
Leistungsaufnahme 2D	51 Watt (Leerlauf)
Leistungsaufnahme 3D Mark 11	212 Watt
3D Mark 11	P7.829, X2.639
Stalker: Call of Pripyat	68 Fps (Sun Shafts, Ultra, 4x AA)
Aliens-vs.-Predator-Benchmark	80 Fps (1.920 x 1.080)
Cinebench R11.5 x64 (CPU)	5,98 Punkte
Preis mit Windows 7 64 Bit*	**€ 1.099,- (inkl. Home Premium)**

* Preiserfassung vom 10.01.2013, unter www.pcgames.de/go/alternate finden Sie stets den aktuellen Preis.



GEHÄUSE/BRENNER | Im Sharkoon-Gehäuse Nightfall USB 3.0 kommt ein DVD-Brenner zum Einsatz.

CPU/KÜHLER | Der Intel Core i5-3570 mit 3,4 GHz (Turbo-Modus: max 3,8 GHz) wird von einem sehr leisen Scythe Mugen 3 mit zwei Silent-Lüftern gekühlt.

SSD/HDD | Neben einer 120-GB-SSD setzen wir in diesem PC auf eine 1.000-GB-HDD von Samsung.

DDR3-RAM | 8 GB DDR3-1600-Speicher werden im neuen PC-Games-PC verbaut.

GRAFIKKARTE | Nvidias neue Geforce GTX 660 Ti ist natürlich das Highlight in diesem PC. Die Grafikkarte ist mit 2.048 MiByte Speicher ausgestattet.

MAINBOARD | Die Asrock-Platine B75 Pro3 lässt keine Wünsche offen und bietet auch USB-3.0-Schnittstellen.

NETZTEIL | Das sehr leise Be-quiet-Netzteil mit der Bezeichnung Pure Power CM L8-430W bietet Kabelmanagement und stellt 430 Watt Leistung zur Verfügung.

EDITORIAL

Landeier mit Lamborghini



Petra Fröhlich, Chefredakteurin

DONNERSTAG | 20. Dezember 2012

Schöne Bescherung: Nach massiven Beschwerden vonseiten der Käufer entfernt Valve den Zombie-Shooter **The War Z** aus Steam. Ein Grund: Viele der Features, die der Entwickler Hammerpoint in der Beschreibung verspricht, sind in der angebotenen Version gar nicht enthalten – und das ist nur die Spitze des Eisbergs. Im Test auf Seite 76 gehen wir der Tragödie auf den Grund und raten: Finger weg von **The War Z**!

MITTWOCH | 16. Januar 2013

Es sieht aus wie ein Spiel aus dem letzten Jahrtausend. Ausgedacht hat es sich kein Blizzard oder Ubisoft, sondern ein winziges Studio im schwedischen Stockholm. Und trotzdem bricht **Minecraft** regelmäßig neue Download-Rekorde – Millionen sind dem Klötzchenspiel verfallen. Ähnlich unglaubliche Geschichten verbergen sich hinter **League of Legends** oder **World of Tanks**. Wer es nicht selbst ausprobiert hat, kann die Faszination oft nur schwerlich nachvollziehen. Für unsere neue Serie fragen wir uns deshalb: „**W**as **i**st **s**o **t**oll **a**n …?" (kurz: WISTA). Für den Start haben wir einen Titel herausgepickt, dessen neueste Auflage häufiger gekauft wurde als **Far Cry 3**, **Fußball Manager** & Co. Ab Seite 96 heißt es: Was ist so toll am **Landwirtschafts-Simulator**? Wenn Sie den Artikel gelesen haben, werden Sie ahnen, warum so viele Hardcore-Spieler ihren Traktor Marke Lamborghini um nichts in der Welt gegen einen **Need for Speed**-Lamborghini eintauschen würden.

FREITAG | 18. Januar 2013

Die Liste der Spiele, die bis Ostern (also bis zum letzten März-Wochenende) erscheinen, liest sich wie das Who's who: **Crysis 3**, **Starcraft 2: Heart of the Swarm**, **Dead Space 3**, **Tomb Raider**, **Aliens: Colonial Marines**, **Sim City**, **Bioshock Infinite**, **Company of Heroes 2**, **Metro: Last Light** und viele weitere. Warum ausgerechnet jetzt? Sind bei den Programmierern womöglich die Frühlingsgefühle ausgebrochen? Mitnichten. Vielmehr hat es damit zu tun, dass gerade bei vielen börsennotierten US-Spieleherstellern das Geschäftsjahr endet – und da wird dann noch mal richtig geklotzt und nicht gekleckert. Wie groß der Termindruck ist, merkt man an den Testmustern: Kein einziger der großen Titel hat es rechtzeitig zum Redaktionsschluss geschafft – bis zur letzten Minute wird an den Versionen gefeilt. Was daraus geworden ist, lesen Sie also erst in der kommenden Ausgabe.

Viel Spaß mit der neuen Ausgabe wünscht Ihnen
Ihr PC-Games-Team

NEU AM KIOSK



Egal ob Sie seit November 2011 begeistert **Skyrim** spielen oder das Rollenspiel-Meisterwerk erst in den vergangenen Wochen für sich entdeckt haben: Das PC-Games-Sonderheft ist ein wahres Füllhorn an Guides und Ideen. Im Preis enthalten: ein XXL-Weltkartenposter und eine DVD mit ausgewählten Mods für bessere Grafik, mehr Komfort und zusätzliche Quests. Das brandneue **Skyrim**-Sonderheft finden Sie beim Zeitschriftenhändler und unter shop.pcgames.de.

SO ERREICHEN SIE UNS:



Ihr direkter Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft:
redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo:
abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion:
dvd@pcgames.de

Treffen Sie das Team auf Facebook:
www.facebook.de/pcgamesde

Folgen Sie uns auf Twitter:
www.twitter.com/pcgamesde

Heftnachbestellungen und Sonderhefte:
shop.pcgames.de

PC Games abonnieren:
abo.pcgames.de

INHALT 02/13

AKTUELLES ab Seite 8

Akaneiro: Demon Hunters 14
Borderlands 2 12
Diablo 3 10
Disney Infinity 12
Dreamfall Chapters 12
Lesercharts 10
Make the Game 2013 14
Project Godus 11
Team-Tagebuch 16
The Witcher 3 10
THQ meldet Insolvenz an 14
Torment 8
Wildman 11

HARDWARE ab Seite 102

Hardware-News 102
Praxis: Mini-Spiele-PC im Eigenbau 108
Test: 100 Grafikchips auf dem Prüfstand 114

TOP-THEMA

Tuning: World of Tanks 104

Mit dem jüngsten Patch 8.0 wurde die Grafik des Panzer-MMOGs kräftig aufgebohrt. Wir geben Ihnen Tipps, um die Optik ruckelfrei zu genießen.

MAGAZIN ab Seite 92

Meisterwerke: Black & White 94
PC Games WISTA: Was ist so toll an Landwirtschaftssimulatoren? 96
Vor zehn Jahren 92

SERVICE

Einkaufsführer: Top-PC-Spiele, empfohlen von der Redaktion 88
Rossis Rumpelkammer 126
Teamvorstellung 68
Vollversion: Venetica 3
Vorschau und Impressum 130
Wertungssystem: So testen wir 69

VORSCHAU ab Seite 20

Chaos Chronicles 58
Remember Me 52
Sniper: Ghost Warrior 2 56
The Cave 64
The Rabbit's Apprentice 62
The Walking Dead: Survival Instincts 60

Seite 22

SPIELE VON A BIS Z

Welche Blockbuster schaffen es noch bis ins Osternest? Welche Kickstarterprojekte sind vielversprechend und wie lange muss man noch auf sein persönliches Spielehighlight warten? Auf 17 Seiten stellen wir Ihnen insgesamt über 100 wichtige PC-Spiele vor.



Seite 40



GRAND THEFT AUTO 5

Wird der fünfte Teil der Action-Reihe ein Spiel der Superlative? Wir fassen alle Fakten zur Spielwelt, zu den Charakteren und zum Gameplay zusammen.

Seite 46





TOMB RAIDER

Nanu, keine Lara Croft zu sehen? Keine Bange, der feschen Archäologin begegnen Sie natürlich in unserem Artikel. Die hier gezeigte Szene stammt aus dem Mehrspielermodus, den wir uns bei einem Entwicklerbesuch anschauen durften.

ab Seite 68



OMERTA: CITY OF GANGSTERS

Hersteller Kalypso lässt das Gangsterleben im Amerika zur Zeit der Prohibition aufleben. Wie sich der Mix aus Aufbaustrategie und Rundentaktik schlägt, lesen Sie im Test.



DMC: DEVIL MAY CRY

Capcom wagt mit dem fünften Teil der Action-Serie einen Neustart – und der ist nicht nur inhaltlich, sondern auch in technischer Hinsicht absolut gelungen.

Ace of Spades ... 74
Primordia ... 82
Strike Suit Zero ... 80
The War Z ... 76

SPIELE IN DIESER AUSGABE

Ace Combat: Assault Horizon | VORSCHAU ... 26
Ace of Spades | TEST ... 74
Akaneiro: Demon Hunters | AKTUELLES ... 14
Aliens: Colonial Marines | VORSCHAU ... 23
Amnesia: A Machine for Pigs | VORSCHAU ... 26
Arma 3 | VORSCHAU ... 26
Baphomets Fluch 5 | VORSCHAU ... 26
Battlefield 4 | VORSCHAU ... 26
Beyond Good & Evil 2 | VORSCHAU ... 26
Bioshock Infinite | VORSCHAU ... 23
Black & White | MAGAZIN ... 94
Blood Knights | VORSCHAU ... 26
Borderlands 2 | AKTUELLES ... 12
Call of Juarez: Gunslinger | VORSCHAU ... 26
Castlevania: Lords of Shadow 2 | VORSCHAU ... 26
Chaos Chronicles | VORSCHAU ... 26, 58
Command & Conquer | VORSCHAU ... 27
Company of Heroes 2 | VORSCHAU ... 24
Crysis 3 | VORSCHAU ... 24
Cyberpunk 2077 | VORSCHAU ... 27
Dark | VORSCHAU ... 27
Dark Souls 2 | VORSCHAU ... 27
Das Schwarze Auge: Demonicon | VORSCHAU ... 27
Dead Island: Riptide | VORSCHAU ... 27
Dead Space 3 | VORSCHAU ... 24
Dead State | VORSCHAU ... 28
Defiance | VORSCHAU ... 28
Diablo 3 | AKTUELLES ... 10
Dirty Bomb | VORSCHAU ... 28
Dishonored: Dunwall City Trials | TEST ... 89
Disney Infinity | AKTUELLES ... 12
Divinity: Dragon Commander | VORSCHAU ... 28
Divinity: Original Sin | VORSCHAU ... 28
DmC: Devil May Cry | TEST ... 70
Doom 4 | VORSCHAU ... 28
Dota 2 | VORSCHAU ... 28
Double Fine Adventure | VORSCHAU ... 28
Dragon Age 3: Inquisition | VORSCHAU ... 29
Dreamfall Chapters | AKTUELLES ... 12
Dungeons & Dragons: Neverwinter | VORSCHAU ... 29
Elite: Dangerous | VORSCHAU ... 29
End of Nations | VORSCHAU ... 29
Europa Universalis 4 | VORSCHAU ... 29
Fortnite | VORSCHAU ... 29
Furious 4 | VORSCHAU ... 29
Goodbye Deponia | VORSCHAU ... 29
Grand Theft Auto 5 | VORSCHAU ... 30, 40
Grim Dawn | VORSCHAU ... 30
H.U.N.T. | VORSCHAU ... 30
Hawken | VORSCHAU ... 30
Landwirtschafts-Simulator | MAGAZIN ... 96
Lego Marvel Super Heroes | VORSCHAU ... 30
Leisure Suit Larry | VORSCHAU ... 30
Lost Planet 3 | VORSCHAU ... 30
Mars: War Logs | VORSCHAU ... 30
Marvel Heroes | VORSCHAU ... 31
Mechwarrior Online | VORSCHAU ... 31
Metro: Last Light | VORSCHAU ... 25
Micky Epic: Die Macht der 2 | VORSCHAU ... 31
Nuclear Union | VORSCHAU ... 31
Omerta: City of Gangsters | TEST ... 84
Path of Exile | VORSCHAU ... 31
Planetary Annihilation | VORSCHAU ... 31
Prey 2 | VORSCHAU ... 31
Primordia | TEST ... 82
Project Eternity | VORSCHAU ... 32
Project Godus | AKTUELLES ... 11
Race Driver: Grid 2 | VORSCHAU ... 32
Rage: The Scorchers | TEST ... 91
Rainbow 6: Patriots | VORSCHAU ... 32
Rayman Legends | VORSCHAU ... 32
Remember Me | VORSCHAU ... 32, 52
Resident Evil 6 | VORSCHAU ... 25
Sacred 3 | VORSCHAU ... 32
Sacred Citadel | VORSCHAU ... 32
Shadowrun Returns | VORSCHAU ... 33
Shootmania: Storm | VORSCHAU ... 33
Sim City | VORSCHAU ... 25
Sim City 4 | TEST ... 89
Sniper: Ghost Warrior 2 | VORSCHAU ... 25, 56
South Park: Der Stab der Wahrheit | VORSCHAU ... 33
Spaceventure | VORSCHAU ... 33
Splinter Cell: Blacklist | VORSCHAU ... 33
Star Citizen | VORSCHAU ... 34
Star Trek | VORSCHAU ... 34
Star Wars 1313 | VORSCHAU ... 34
Starcraft 2: Heart of the Swarm | VORSCHAU ... 25
Strike Suit Zero | TEST ... 80
Sui Generis | VORSCHAU ... 34
Survarium | VORSCHAU ... 34
Tex Murphy: Project Fedora | VORSCHAU ... 34
The Banner Saga | VORSCHAU ... 35
The Cave | VORTEST ... 64
The Elder Scrolls Online | VORSCHAU ... 35
The Incredible Adventures of Van Helsing | VORSCHAU ... 35
The Rabbit's Apprentice | VORSCHAU ... 35, 62
The War Z | TEST ... 76
The Witcher 3 | AKTUELLES ... 10
The Walking Dead: Survival Instincts | VORSCHAU ... 35, 60
Thief 4 | VORSCHAU ... 35
Tomb Raider | VORSCHAU ... 25, 35, 46
Torment | AKTUELLES ... 8
Total War: Rome 2 | VORSCHAU ... 35
Trials Evolution: Gold Edition | VORSCHAU ... 36
Venetica | VOLLVERSION ... 3
Warface | VORSCHAU ... 36
Warframe | VORSCHAU ... 36
Wargame: Airland Battle | VORSCHAU ... 36
Warhammer 40K: Dark Millenium | VORSCHAU ... 36
Warhammer 40K: Dawn of War 3 | VORSCHAU ... 36
Wasteland 2 | VORSCHAU ... 36
Watch Dogs | VORSCHAU ... 37
Wildman | VORSCHAU ... 11, 37
Wildstar | VORSCHAU ... 37
World of Tanks | HARDWARE ... 104
World of Warplanes | VORSCHAU ... 37
X Rebirth | VORSCHAU ... 37
Xcom | VORSCHAU ... 37
Zeno Clash 2 | VORSCHAU ... 37

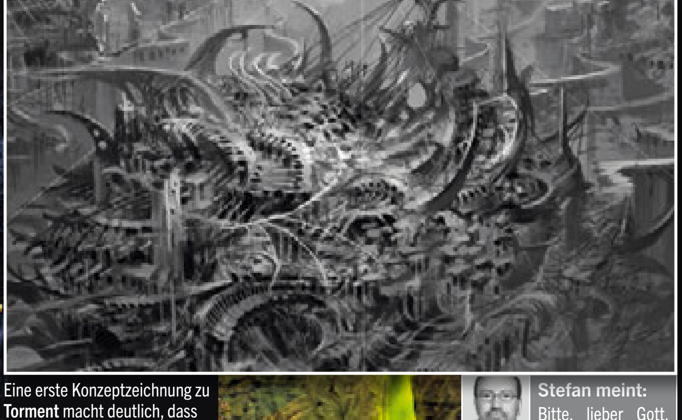
TORMENT

Zurück von den Toten?

Planescape Torment (2000 von Interplay veröffentlicht) gilt für PC-Rollenspieler bis heute als Musterbeispiel dafür, wie man mit guten Dialogen eine fantastische Geschichte erzählt. Man erlebte ein ins **AD&D**-Multiversum eingebettetes, bizarres Szenario in den Ebenen der **Planescape**-Welt, in dem sich alles um das Thema Sterblichkeit drehte. Brian Fargo, einer der Schöpfer des Spiels, gab jüngst bekannt, dass er mit seinem Team inXile Entertainment an einem geistigen Nachfolger arbeitet. Da die Lizenzrechte für **AD&D** aber bei Wizards of the Coast liegen, nutzt inXile eine neue Pen&Paper-Vorlage namens **Numenera**. Das Rollenspielwerk mixt Fantasy- und Science-Fiction-Elemente und stammt von US-Autor Monte Cook. „Es eignet sich hervorragend für ein neues **Torment**-Spiel", gibt Brian Fargo in einem Interview an. Der Grund liegt auf der Hand, denn Monte Cook war auch schon an der Pen&Paper-Vorlage zu **Planescape** maßgeblich beteiligt. **Torment** soll sich über Kickstarter finanzieren. Zu Redaktionsschluss war allerdings noch kein Starttermin für die Crowdfunding-Kampagne bekannt, da sich inXile gerade in der Vorproduktion für das Projekt befindet und derzeit ja auch noch fleißig am Rollenspiel **Wasteland 2** (s. Seite 36) werkelt. ❑

Info: www.inxile-entertainment.com





Eine erste Konzeptzeichnung zu **Torment** macht deutlich, dass es hier wohl ebenso düster und bizarr zugeht wie im geistigen Vorgänger aus dem Jahre 2000.



◀ Von den Toten erwacht, war man als namenloser Held in **Planescape Torment** auf der Suche nach der Sterblichkeit. Auch das neue Projekt soll ernste Themen behandeln.

Stefan meint: Bitte, lieber Gott, mach, dass dieses Projekt wahr wird! Für ein neues **Torment** würde ich jedes aktuelle Rollenspiel links liegen lassen. Das **Numenera**-Setting klingt schon mal spannend! Und Fargo ist der richtige Mann für das Projekt.



„DLC-Schnellschuss statt Mod-Service"

Wenn es nach den großen Publishern geht, dann wird „Service" ein wichtiges Thema im Spielejahr 2013 – wie schon 2012. Gemeint ist nicht der klassische Kundenservice, der bei technischen Problemen hilft – längst finden Spieler in Online-Foren schneller Hilfe als bei den sogenannten Experten. Es ist auch nicht die Rede vom theoretisch obligatorischen, aber immer wieder vernachlässigten Update-Service. Schon gar nicht vom Umtausch-Service, denn der ist in Zeiten von Kontenbindung und DRM ein heikles Thema. Nein, es geht darum, aus Spielen Services zu machen, eine Fangemeinde also mit vielen kleinen Erweiterungen bei Laune und im Spiel zu halten, natürlich gegen Zahlung ebenso vieler, gar nicht so kleiner Beiträge. Keine schlechte Idee in Zeiten, da sich immer mehr Spieler mit immer weniger Spielen parallel beschäftigen. Da spielt der eine oder andere schon mal sechs Monate jeden Abend ausschließlich **League of Legends** oder verbringt Hunderte Stunden in **Skyrim**. Aber, liebe Publisher: Statt teure DLCs zu veröffentlichen, solltet ihr lieber die Editor-Tools bereitstellen. Die garantieren mit den daraus entstehenden Mods, dass ein Spiel jahrelang nach Veröffentlichung im Gespräch bleibt, ohne dass ein Cent für Werbung ausgegeben werden muss! Wie man sich in der Beziehung einen Bären-Service…, äh, -dienst erweist, zeigt derzeit **XCOM: Enemy Unknown**. Ohne Editor und damit verbundenen Kartennachschub habe ich es nach dem ersten Durchgang schnell wieder weggelegt. Wo ist da der Service?

DOPPELHORN! DIE HÖRNER DES MONATS*

ROBERT HORN

Zwei Fehler der verehrten Herren Redakteure waren in diesem Monat dermaßen schön, dass wir uns entschieden haben, mal wieder ein Doppelhorn des Monats zu vergeben.

Zu diesem besonderen Anlass hat sich auch der Erfinder des fragwürdigen Wanderpokals herabgelassen, wieder einmal aus seiner eigenen Welt zu erzählen. So schwärmte er in seinem **Total War: Rome 2**-Text in unserer Hitvorschau von den fantastisch aussehenden Städten, vergaß in diesem Zusammenhang aber auch nicht die ebenso „gigantische in und vor der Schlacht tobende Stadt". Aha. So ein Heft gehört natürlich nicht in den Fehler. Wir besündeten den Strafer umgehend. Passend zur Jahreszeit musste er daher in der kompletten Abgabewoche Autos von unserem Schnee schaufeln. Und da ist nun ausnahmsweise mal kein Dreher drin.



WOLFGANG FISCHER

Wer Kollege Fischer kennt, weiß, dass er leidenschaftlich gerne grillt. Und das Fleisch dann in Litern scharfer Sauce ertränkt. Umso verwunderter sind wir über seine Vorliebe für Zitrusfrüchte. So war er der Meinung, dass Telltales Adventure **The Walking Dead** das Ziel hat, „bestimmte Menschen – allen voran die Clementine – am Leben zu halten". Nun, lieber Wolfgang, das Mädel im Spiel heißt tatsächlich Clementine. Setzt man aber ein „die" davor klingt das Ganze eher nach Obst. So wie bei „die Pflaume" und „Kai Pflaume". Ungefähr. Zur Strafe ließen wir Wolfgang alle rund 40.000 weltweiten Obstsorten auswendig lernen. Auf Lateinisch.

* Redakteur Robert Horn erschuf den Titel *Horn des Monats* (unfreiwillig), als er im Test zu All Star Strip Poker schrieb: „Dann lassen **Sie** nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz selbst zu befummeln."


Panasonic
FEEL IT.
Bodyshaver im sportlichen Design:
Stylische Power für einen unwiderstehlichen Auftritt.
Für das ultimativ glatte Gefühl: Mit dem Bodyshaver Panasonic ER-GK40 pflegst du dich überall. Egal, ob trocken oder nass unter der Dusche mit etwas Rasierschaum: Der neue ER-GK40 ist schnell, extrem sicher und super-sanft zu deiner Haut. Dazu gibt es drei verschiedene Aufsätze, mit denen du die Haare außerdem perfekt auf Länge trimmen kannst. Von Kopf bis Fuß perfekt gestylt. Du fühlst es.
www.panasonic.de/rasierer
Panasonic
ER-GK40
WET/DRY

PC-GAMES-LESERCHARTS

Ob Einzelspieler-Shooter, Adventure oder Online-Rollenspiel – diese Titel spielen PC-Games-Leser derzeit am liebsten. Auf unserer Website www.pcgames.de können Sie jederzeit an der Abstimmung teilnehmen!

Platz	Titel	Hersteller	Test	Wertung
1	Battlefield 3	Electronic Arts	Test in 12/11	Wertung: 94
2	Far Cry 3	Ubisoft	Test in 12/12	Wertung: 86
3	The Elder Scrolls 5: Skyrim	Bethesda	Test in 12/11	Wertung: 91
4	Assassin's Creed 3	Ubisoft	Test in 01/13	Wertung: 88
5	Minecraft	Mojang	Test in 01/12	Wertung: –
6	FIFA 13	Electronic Arts	Test in 10/12	Wertung: 90
7	Hitman: Absolution	Square Enix	Test in 11/12	Wertung: 88
8	Call of Duty: Black Ops 2	Activision	Test in 12/12	Wertung: 82
9	Anno 2070	Ubisoft	Test in 12/11	Wertung: 89
10	Diablo 3	Blizzard	Test in 06/12	Wertung: 91

THE WITCHER

Geralts Rückkehr so gut wie sicher

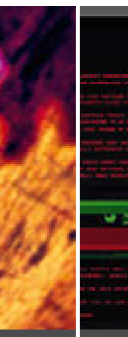
Im Januar machte CD Projekt gehörig von sich reden. Das polnische Entwicklerteam (**The Witcher**) überraschte nicht nur mit einem sehenswerten ersten Rendertrailer zum Sci-Fi-Rollenspiel **Cyberpunk 2077**, sondern schob gleich noch eine versteckte Ankündigung hinterher: Gegen Ende des Videos wird ein Frame eingeblendet, auf dem eine lange Textbotschaft zu lesen ist. Der kaum zweideutige Inhalt: CD Projekt arbeitet parallel noch an einem zweiten Spiel – um welches es sich handele, könne man sich als Fan bereits denken, steht weiter in der Botschaft. „Ein vollständig offene Welt und eine intensive Story" soll das noch unbekannte Werk bieten, das am 5. Februar offiziell enthüllt wird. Wenig später zeigte CD Projekt dann auf seiner Website ein gerendertes Bild von einem Schwertgriff mit Wolfskopf, erneut begleitet von augenzwinkernden Kommentaren. Jedem Rollenspiel-Fan ist natürlich klar, dass es sich um das Schwert von Hexer und Monsterjäger Geralt handelt – dem Helden aus der exzellenten **The Witcher**-Reihe. ❑

Info: www.thewitcher.com

Felix meint:
Dass bald ein neues Geralt-Abenteuer enthüllt wird, dürfte praktisch sicher sein. Ich freue mich drauf! Vor allem die Ankündigung, dass das Spiel eine offene Welt bieten soll, macht mich neugierig – denn das wäre ein großer Schritt für die **Witcher**-Reihe.



Eindeutiger geht's nicht: Ein neues Renderbild zeigt die typischen Wolfssymbole von Hexer Geralt. Sein Spitzname: der weiße Wolf.



Am Ende des **Cyberpunk 2077**-Trailers war diese versteckte Textbotschaft zu sehen, die eine Ankündigung für den 5. Februar verspricht.

DIABLO 3

Arenen vorerst gestrichen

Wer die Entwicklung von **Diablo 3** mitverfolgt hat, der ist mittlerweile überraschende Ankündigungen von Blizzard gewohnt. Einige davon handeln von Neuerungen und frischen Features, andere jedoch von unerwarteten Änderungen oder sogar von Kürzungen an geplanten Spielinhalten. So zuletzt Mitte Januar geschehen, als der kalifornische Entwickler verlauten ließ, die lange verzögerten Deathmatch-Arenen, die eigentlich kostenlos per Patch nachgereicht werden sollten, würde es nicht geben. Es habe sich im Entwicklungsprozess herausgestellt, dass die Arenen einfach nicht ausreichend Tiefe und Langzeitmotivation böten und damit nicht den eigenen Qualitätsansprüchen genügten. Nun kommt diese Erkenntnis nicht überraschend, denn Blizzard ließ viele Fans und Redakteure bereits vor Jahren in den PvP-Modus reinschnuppern. Schon damals erhärtete sich der Verdacht, dass die Arenen nur einen spaßigen Bonus ohne längerfristige Ziele oder E-Sport-Ansprüche darstellen. Das sieht Blizzard nun ähnlich, darum werden die Arenen vorerst nicht weiterentwickelt, solange Blizzard nicht eine Daseinsberechtigung für sie gefunden hat. Bis dahin gibt's erst mal eine Übergangslösung: Bereits im anstehenden Patch 1.07 werden Spieler die Möglichkeit bekommen, unkomplizierte Duelle direkt gegeneinander auszufechten – ein kleines PvP-Trostpflaster für all diejenigen, die sich trotz aller Vertröstungen auf die Deathmatch-Arenen gefreut hatten. ❑

Info: www.diablo3.com

Mit dem Patch 1.07 werden direkte Spielerduelle in **Diablo 3** eingebaut. Team-Deathmatch oder Arenen fehlen aber noch immer.

Felix meint:
Dass Blizzard die lange versprochenen kostenlosen Arenen nun doch nicht hinbekommt, ist peinlich und eine Enttäuschung für PvP-Fans. Immerhin wurde das Spiel lange Zeit damit beworben! So etwas sollte keinem Studio passieren – vor allem Blizzard nicht.



▲ So präsentierte Blizzard die Arenen auf der Blizzcon 2010. Eine Info-Leiste am Bildschirmrand gab den Fortschritt der Teams an.

PROJECT GODUS

Molyneux spielt wieder mal Gott



▼ Peter Molyneux designte u. a. **Populous, Dungeon Keeper, Fable** und **Black & White**.

Nachdem immer mehr Entwickler-Größen die Vorzüge von Crowd Funding für sich entdecken, schließt sich auch Peter Molyneux dem Trend an: Auf Kickstarter warb der Brite um Spenden für sein neues Spiel **Project Godus**, das derzeit bei 22cans entsteht. Der Strategietitel orientiert sich an einem der wichtigsten Spiele in Molyneux' langer Karriere: **Populous**. Auch in **Godus** schlüpft der Spieler in die Rolle eines Gottes, der Landschaften ebnen muss, um so Wohnraum für sein Volk zu schaffen, das sich dann dynamisch auf der Karte ausbreitet, Mana produziert und sich schließlich mit verfeindeten Völkern anlegt. Der Spieler selbst wird die Kämpfe mit Zaubern wie Wirbelstürmen und Vulkanausbrüchen beeinflussen. Neben einer Kampagne sind auch Mehrspielermodi geplant, erste Gameplay-Videos existieren bereits. Trotzdem verlief die Kickstarter-Kampagne eher schleppend, anfangs schien es sogar, als käme nicht genug Geld zusammen. Am Ende brachten Molyneux und sein Team es auf 632.159 Euro – zwar mehr als geplant, aber sicher nicht so viel wie erhofft. **Project Godus** soll noch dieses Jahr erscheinen. ❑

Info: www.22cans.com/kickstarter

Herr Molyneux ist derzeit nicht der einzige Entwickler auf Kickstarter. Auch Chris Taylor wirbt um Spenden für sein neues Spiel **Wildman**. Mehr Infos auf Seite 37!



Der comichafte Grafikstil entschärft das Blutbad ein wenig: **Godus** wird ähnlich wie Molyneux' frühere Werke eher zynisch als ernst.



Ganz wie in **Populous** (1989): Der Spieler formt Landschaften, das Volk breitet sich automatisch aus.

DISNEY INFINITY

Disney im Sammelfieber

Activision hat es mit seinen **Skylanders**-Spielen vorgemacht: Plastik-Sammelfiguren, die sich mittels Scan-Plattform in ein Actionspiel beamen und darin aufleveln lassen, sind eine Lizenz zum Gelddrucken. Kein Wunder, dass Disney nun mit **Disney Infinity** ein sehr ähnliches Projekt ankündigt. Dem Action-Adventure liegt eine Scan-Plattform bei, das sogenannte „Disney Infinity Portal". Damit lassen sich reale Spielfiguren, Bonus-Münzen und Szenarien im Spiel aktivieren. Mit dabei sind Disney-Helden wie Käpt'n Jack Sparrow, Mr. Incredible oder Sully aus **Monster AG**. Im Spielverlauf sammelt man Upgrades, Gegenstände, Fahrzeuge und neue Charaktere und kann daraus eigene Szenarien erstellen. Im Story-Modus bestreiten bis zu zwei Spieler gemeinsame Abenteuer. In Eigenbau-Welten sind bis zu vier Spieler möglich. Zum Start von **Disney Infinity** im Sommer 2013 werden zunächst 40 mit dem Spiel kompatible Spielzeugfiguren verfügbar sein. Nachschub dürfte nicht lange auf sich warten lassen, daran verdient Disney schließlich. ❑

Info: www.disney.de/infinity

Sebastian meint:
Nie hätte ich gedacht, dass Activisions **Skylanders** derart erfolgreich sein würde. Aber das Konzept geht auf: Die Plastik-Figürchen verkaufen sich blendend. Dass Disney nun fast dasselbe Spiel auf den Markt bringt, ist da nur logisch. Denn Sammler weltweit lieben Disney-Charaktere!

▶ Die Hardware funktioniert wie bei **Skylanders**: Stellt man eine Figur auf das Portal, taucht sie sofort im Spiel auf.

▼ Der Comic-Look steht dem Titel prima. In Sachen Gameplay erwartet uns anscheinend seichte Action-, Hüpf- und Rennspielkost.



▼ Das Disney-Imperium ist prall gefüllt: Nach dem Release von **Infinity** werden stetig neue Figuren und Extras als Spielzeug veröffentlicht. Zum Vergleich: Es gibt bereits 125 **Skylanders**-Sammelfiguren!

BORDERLANDS 2

Große Zukunftspläne



Sir Hammerlock's Big Game Hunt ist die dritte von vier DLC-Erweiterungen, die man günstig per Season Pass erwerben kann.

Am 15. Januar ist das dritte von vier geplanten DLC-Paketen für **Borderlands 2** erschienen: **Sir Hammerlock's Big Game Hunt** erweitert den Shooter um neue Gebiete, zusätzliche Gegner und einen Schwung frischer Quests – alles auf gewohnt hohem Niveau, allerdings ohne neue Akzente zu setzen, das Gameplay setzt langsam Staub an. Das könnte sich jedoch bald ändern: Gearbox gab bekannt, dass man die Levelgrenze des Spiels noch vor Ende März kräftig anheben werde. Spieler, die bereits die Maximalstufe erreicht haben, sollen so neue Anreize bekommen, um sich noch länger mit dem Spiel zu beschäftigen – auch in Hinblick auf den kommenden vierten DLC. Zudem hat Randy Pitchford, Chef von Gearbox, weitere Pläne angedeutet: Offenbar befindet sich derzeit ein größeres Add-on für **Borderlands 2** in Entwicklung, das deutlich über den Umfang eines DLCs hinausgehen soll. ❑

Info: www.borderlands2.com

DREAMFALL CHAPTERS

Entwicklung hat begonnen

Nachdem es im Jahr 2007 (!) erstmals angekündigt wurde, wurden die Entwicklungsarbeiten an **Dreamfall Chapters** wieder aufgenommen. Allerdings entsteht das Adventure nicht länger bei Funcom, sondern als lizenzierte Auftragsentwicklung. Wie Ragnar Tørnquist, der Schöpfer der **The Longest Journey**-Reihe, bekanntgab, wird sein neues Studio Red Thread Games für Entwicklung und Produktion des Spiels verantwortlich zeichnen. Neben Heldin Zoë werden Sie sowohl auf bekannte Charaktere aus den Vorgängern als auch auf zwei neue Hauptfiguren treffen. Die Geschichten der drei Protagonisten werden natürlich miteinander verknüpft sein. Außerdem verspricht Tørnquist, Grafik sowie Spielmechanik, Kämpfe und Steuerung zu verbessern. Noch unklar ist neben einem Erscheinungstermin auch die Finanzierung. Der Entwickler ließ durchblicken, dass man in Kürze mit einer Kickstarter-Kampagne rechnen könne. ❑

Info: redthreadgames.com



◀ In **Dreamfall Chapters** treffen Sie neben Zoë (vorn) auch auf zwei neue Protagonisten. Dieses Bild zeigt die drei Helden aus dem zweiten **The Longest Journey**-Spiel **Dreamfall**.


INFERNUM


EXE Games

THQ

Publisher ist bankrott, Marken werden versteigert

Der finanziell angeschlagene Publisher THQ hat kurz vor dem Jahreswechsel den Bankrott erklärt. Mit einem Übernahmeangebot in Höhe von 60 Millionen US-Dollar durch Investor Clearlake Capital schien eine Rettung in letzter Minute denkbar. Doch gemäß einer Einigung vor Gericht durften auch andere Kaufinteressenten Angebote abgeben; am 22. Januar fand daher ein Ausverkauf der Firma statt. Bei Redaktionsschluss am 18. Januar hatten fünf namhafte Publisher Interesse an den Rechten für THQs bekannteste Spieleserien bekundet, darunter angeblich Electronic Arts, Ubisoft und Warner Bros. Interactive. Das Ergebnis der Auktion stand aber noch aus – genauso wie die Folgen für die sich in Entwicklung befindlichen THQ-Spiele **Metro: Last Light**, **Company of Heroes 2**, **Homefront 2**, **Southpark: Der Stab der Wahrheit** und **Warhammer 40.000: Dark Millennium**. Fraglich ist auch, was mit derzeit ruhenden Projekten wie der **Darksiders**-Serie, **Warhammer 40.000: Dawn of War 3** und der **Saints Row**-Reihe geschieht. Vermutlich landen einzelne Titel bei den verschiedensten Anbietern – allerdings nur, wenn der mögliche Erlös aus diesen Separatverkäufen die Kaufsumme des Komplettpakets übersteigt. Noch ist unklar, ob THQ nach dem Verlust seiner Marken oder der Übernahme weiterexistiert oder den Weg alles Irdischen geht. ❑

Info: www.thq.de

Peter meint:
Dass mit THQ jetzt wohl ein weiterer mittelgroßer Publisher von der Bildfläche verschwindet, macht mir Sorgen: Schon jetzt teilen die drei Giganten EA, Activision und Ubisoft den Markt unter sich auf. Konkurrenz belebt eben nicht nur das Geschäft, sondern schafft auch Vielfalt – hoffentlich geht die nicht verloren, wenn jetzt so kreative Serien wie **Metro** und **Darksiders** in die Fänge der Fortsetzungskönige von EA & Co. geraten.



Was mit all den spannenden Spielen passiert, die bislang unter dem Dach von THQ vereint waren, war bei Redaktionsschluss noch nicht absehbar. Wir vermuten aber, dass die neuen Besitzer der Marken nahezu fertige Spiele wie **Metro: Last Light** (links) und **Company of Heroes 2** (rechts) ohne viel Federlesen wie geplant auf den Markt bringen.

AKANEIRO: DEMON HUNTERS

Free2Play-Diablo von McGee



Die offene Beta von **Akaneiro** ist bereits für jeden Interessierten zugänglich – das Action-RPG läuft hier komplett im Browser.

American McGee, vor allem für seine **Alice**-Titel bekannt, steht kurz davor, sein neues Projekt fertigzustellen: **Akaneiro: Demon Hunters** wird ein klassisches Action-Rollenspiel à la **Diablo**. Setting und Grafikstil sind stark von japanischer Kultur und Mythologie inspiriert, die Spielfigur hingegen trägt Züge vom Rotkäppchen der Gebrüder Grimm. McGee und sein Team Spicy Horse versprechen außerdem regelmäßig neue Levels und Spielinhalte in sehr kurzen Abständen. **Akaneiro** wird ein Free2Play-Titel, alle Inhalte sollen auch ohne Bezahlung erreichbar sein. Obwohl das Projekt weit fortgeschritten ist, läuft derzeit eine Spendenkampagne auf Kickstarter, um das Spiel noch weiter auszubauen. Wer mag, kann **Akaneiro** bereits ausprobieren – die offene Beta ist für jeden zugänglich und sogar im Browser spielbar. Das fertige Spiel wird auch als Client erscheinen, unter anderem über Steam. ❑

Info: www.spicyhorse.com

MAKE THE GAME 2013

Spielemacher gesucht!

Ring frei für Runde drei: Die Registrierung für den internationalen Computec-Games-Development-Wettbewerb „Make the Game 2013" läuft ab sofort. Bis zum 15. Mai 2013 haben Entwickler die Chance, sich für ihre Browser-, Mobile- oder Social-Games einen hochdotierten Publishing-Vertrag zu sichern. Bis zu drei vielversprechende Spiele wird die Experten-Jury bei „Make the Game 2013" prämieren. Auch dieses Mal werden versierte Juroren mit jahrzehntelanger Gameserfahrung die Qualität der ausgezeichneten Spiele sicherstellen: Michael Hengst (der seit 1988 in verschiedenen führenden Positionen in der Spielebranche tätig ist) als Juryvorsitzender, Petra Fröhlich (Chefredakteurin PC Games u. a.), Florian Stangl (Chefredakteur Online Computec Media) sowie Hans Ippisch (COO Computec Media).

Den Titel „Make the Game 2011" sicherte sich die Berliner Spieleschmiede SlipShift mit ihrem futuristischen Aufbaustrategie-Browsergame **Reborn Horizon** (www.reborn-horizon.de). „Make the Game 2012" gewann ein mit viel Liebe zum Detail designtes Puzzlespiel des britischen Studios 9cubes, das im Frühjahr 2013 veröffentlicht wird. Wer sein Spiel für „Make the Game 2013" einreichen möchte, kann sich noch bis zum 15. Mai unter www.makethegame.de registrieren. ❑





Info: www.makethegame.de

VORSCHAU 02/13

INHALT

Die Spiele-Hits 2013
Startseite 22
Top-Titel bis Ostern 23
Die Spiele-Hits 2013 von A-Z 26
Serientäter und Gerüchteküche 38

Action
Grand Theft Auto 5 40
Remember Me 52
Sniper: Ghost Warrior 2 56
The Walking Dead: Survival Instinct 60
Tomb Raider 46

Adventure
The Cave 64
The Rabbit's Apprentice: Im Bann des Zaroff 62

Rollenspiel
Chaos Chronicles 58

VORSCHAU-SPECIAL
DIE SPIELE-HITS 2013

Seite 22

Auf 17 Seiten stellen wir Ihnen die kommenden PC-Hits vor: Welche Knallerspiele erscheinen 2013, womit brauchen Sie nicht vor 2014 zu rechnen? Wir haben alle Infos!

ACTION
REMEMBER ME

Seite 52



Paris, 2084: Erinnerungs-Jägerin Nilin turnt über die Dächer der Stadt. Paris, 2012: Redakteur Sebastian Stange steuert Nilin deutschlandexklusiv in einer erstmals spielbaren Version. Was er dabei erlebt hat, verrät er ab Seite 52.

MOST WANTED

Sie haben gewählt: Auf diese Spiele freuen sich unsere Leser am meisten! (Quelle: pcgames.de, Stand: 15.01.13)

1. **GRAND THEFT AUTO 5** – Action-Adventure | Rockstar Games – Termin: Nicht bekannt
2. **SIM CITY** – Aufbau-Strategie | Electronic Arts – Termin: 8. März 2013
3. **BATTLEFIELD 4** – Ego-Shooter | Electronic Arts – Termin: 4. Quartal 2013
4. **WATCH DOGS** – Action-Adventure | Ubisoft – Termin: 2013
5. **CRYSIS 3** – Ego-Shooter | Electronic Arts – Termin: 21. Februar 2013
6. **THE ELDER SCROLLS ONLINE** – Online-Rollenspiel | Bethesda – Termin: 2013
7. **TOTAL WAR: ROME 2** – Strategie | Sega – Termin: 2. Hälfte 2013
8. **TOMB RAIDER** – Action-Adventure | Square Enix – Termin: 5. März 2013
9. **BIOSHOCK INFINITE** – Ego-Shooter | 2K Games – Termin: 26. März 2013
10. **STAR WARS 1313** – Action | Activision – Termin: 2013

NUR IN PC GAMES: UNSER VORTEST

Bei Testversionen, die ganz knapp vor Redaktionsschluss bei uns eintreffen und somit nicht mehr seriös zu bewerten sind, verwenden wir ab sofort ein neues Artikelformat: den PC-Games-Vortest! Dieser bietet Ihnen deutlich mehr wertende Elemente als eine übliche Vorschau. Welche das im Einzelnen sind, erklären wir Ihnen hier:

Einschätzungsgrundlage
Transparent und ehrlich: Welche Version des Spiels konnten wir wie lange antesten? Diese Frage beantworten wir in diesem roten Balken oben im Meinungskasten.

Positives & Negatives
Welche Probleme hatte die von uns gespielte Fassung (noch)? Welche Dinge waren bereits klasse gemacht? Das lesen Sie im Bereich „Hoffnungen & Befürchtungen".

Spielspaß-Prognose
Statt einer finalen Zahl geben wir einen Bereich an, in dem die Wertung tendenziell landen wird. Die Genauigkeit hängt dabei von der Testzeit und der Version ab: Je mehr wir über den jeweiligen Titel wissen, desto enger lässt sich die Wertung eingrenzen.

„Enthält mehr Rollenspiel als manch anderes so bezeichnetes Produkt" *Stefan Weiß*

WAS HABEN WIR GESPIELT? Als Grundlage für diesen Artikel stand uns eine mit „Beta" betitelte Version zur Verfügung. Mehrere Tage haben wir damit verschiedene **Sims**-Charaktere ausprobiert und möglichst viele Inhalte angespielt.

HOFFNUNGEN & BEFÜRCHTUNGEN
- ➕ Die neuen, rollenspielartigen Features bieten viel Abwechslung und erlauben unterschiedliche Lösungswege.
- ➕ Die strategische und die diplomatische Komponente sorgen für mehr Spieltiefe als in den vorigen **Sims**-Spielen.
- ➕ Die ordentliche Anzahl an Szenarien bietet langen Spielspaß.
- ➖ Hartgesottene **Sims**-Fans müssen auf etliche Sims-Bedürfnisse verzichten.
- ➖ Gebäude lassen sich zwar noch einrichten, gebaut wird jedoch auf Knopfdruck.
- ➖ Die recht komplexe Mischung und die Menüvielfalt überfordern Einsteiger.

WERTUNGSTENDENZ 0 **80-85** 100

„So, du elender Lump, ab mit dir an den Pranger, damit ich dich mit Eiern und Tomaten bewerfen kann! Die Steuern könnte ich auch mal wieder erhöhen und nach dem feisten Wildschweinbraten heute Abend lade ich mir die dralle Schmiedin auf ein Techtelmechtel ein!" Ja, das Leben als mittelalterlicher Burgherr hat seine Reize – zumindest in **Die Sims: Mittelalter**. Ich bin überrascht, wie gut das **Sims**-Prinzip im Burgensetting funktioniert, und die neuen Rollenspielelemente gefallen mir gut. Das auf Quests und Heldenfiguren basierende Spielsystem macht richtig Spaß, ist abwechslungsreich und motivierend. **Sims**-Puristen werden wahrscheinlich trotzdem die Stirn runzeln, gibt es doch kaum mehr Grundbedürfnisse zu managen, und akribische Häuslebauer gucken in die Röhre, da man sich lediglich als Raumgestalter austoben darf.

Die Spiele-Hits 2013

Von: Robert Horn

Freuen Sie sich mit uns auf all die tollen Spiele, die uns im laufenden Jahr beschäftigen werden!

Wenn wir schreiben „2013 wird ein tolles Spielejahr!", dann klingt das ziemlich abgedroschen. Das haben wir ja auch schon das Jahr zuvor geschrieben und das Jahr davor und … Nun, aber 2013 haben wir wirklich Grund zur (Vor-)Freude! Denn dieses Jahr wird sich einiges ändern. Was, das erklären wir Ihnen auf den nächsten Seiten und stellen Ihnen gleich noch alle Spiele vor, die wir im laufenden Jahr (und in Einzelfällen ein wenig später) erwarten.

Die Konsolen sind schuld!

Ja, sind sie wirklich. Daran, dass sich auf dem Gebiet der Hardware kaum etwas getan hat. Daran, dass Spiele über Jahre immer gleich aussahen und technisch kaum Fortschritte gemacht haben. Multiplattform hieß das Zauberwort und die Plattform PC hat am stärksten unter der technischen Gleichschaltung gelitten. Doch damit ist 2013 Schluss. PC-Spiele haben inzwischen grafisch weit die Nase vorn und die von Branchenexperten in diesem Jahr erwartete Ankündigung der nächsten Konsolengeneration lässt auf einen gewaltigen technologischen Sprung hoffen. Mit großen Neuankündigungen halten sich viele Hersteller derzeit zurück – auch das deutet auf neue Erkenntnisse zur Spielemesse E3 im Juni 2013 hin.

Die Alten kommen wieder

2012 hat es begonnen, 2013 werden wir erstmals sehen, ob wir unser Geld zum Fenster rausgeworfen haben: Kickstarter-Projekte sind DAS Ereignis des Jahres. 2013 werden die ersten von Fans finanzierten Projekte abgeschlossen, darunter der Pionier der Bewegung, das **Double Fine Adventure**. Spannend! Auch viele Branchenveteranen mit verblassendem Ruf springen immer öfter auf den Fanfinanzierungszug auf: Peter Molyneux (**Populous**, **Dungeon Keeper**) Chris Taylor (**Total Annihilation**, **Dungeon Siege**), Chris Roberts (**Wing Commander**, **Freelancer**) oder auch Brian Fargo (**The Bard's Tale**, **Wasteland**), Charles Cecil (**Baphomets Fluch**) und Al Lowe (**Leisure Suit Larry**) buhlen derzeit um die Gunst und den Geldbeutel der Spieler. Wie lang dieser Trend wohl anhalten wird? ❑



Free2Play-Spiele wie **Warface** werden 2013 weiter an Bedeutung gewinnen. Ein Ende des Trends ist nicht abzusehen.



Alle Augen sind diesen Sommer auf Los Angeles gerichtet. Dort findet die Spielemesse E3 statt. Es werden einige spannende Enthüllungen erwartet!

TRENDS FÜR DAS JAHR 2013

Schon jetzt lässt sich absehen, was 2013 auf uns zukommt. Einiges davon ist erfreulich, anderes dagegen dürfte viele Spieler nerven. Wir fassen die wichtigsten Trends für das laufende Jahr zusammen.

1. Kickstarter-Projekte
Die Zahl der Entwickler, die auf Direktfinanzierung durch Fans setzen, steigt kontinuierlich an. Schon jetzt ist es schwer, den Überblick zu behalten und die Spreu vom Weizen zu trennen. Dieser Trend wird anhalten, bis die Spieler von den ständigen Lockangeboten übersättigt sind – oder wenn die ersten von ihnen finanzierten Projekte sich als Enttäuschung herausstellen.

2. Genre-Sterben (naja, fast)
Huch, das klingt dramatisch. Aber wo sind sie hin, die groß angekündigten MMORPGs, Echtzeitstrategie-Titel und Rollenspiele? 2012 war das Jahr von **Mass Effect 3**, **Diablo 3**, **SWTOR**, **Tera**, **The Secret World** und Co, 2013 sieht es hier bisher düster aus. Vielleicht kommt **Dragon Age 3** und **The Elder Scrolls Online**. Und das eine oder andere Strategiespiel. Ansonsten? Viel, viel Action.

3. Neue Konsolen von Drittanbietern
Es scheint, als hätte die Welt die Nase voll davon, dass Sony und Co mit einer neuen Konsolengeneration hinter dem Berg halten. Denn inzwischen werden, teils über Kickstarter, neue Projekte angekündigt, um eine eigene Konsole auf den Markt zu bringen. Egal ob Ouya, Gamestick, Nvidia Shield oder die Steam Box: Schon jetzt haben Mitfinanzierer die Qual der Wahl. Nun müssen sich die Großen sputen, um sich nicht von ein paar Emporkömmlingen das Wasser abgraben zu lassen.

4. Die Bedeutung von Spielemessen
Seien Sie im Juni sehr wachsam. Denn dann startet die E3, die wichtigste Spielemesse der Welt in Los Angeles. Schon jetzt wird gemunkelt, dass es dieses Jahr zu großen Ankündigungen kommen wird: Die nächste Konsolengeneration von Microsoft und Sony könnte vorgestellt werden und damit eine ganze Flut an Neuankündigungen lostreten. Die Konsolenhersteller äußern sich dazu bisher nicht, aber alle Anzeichen deuten darauf hin: Die diesjährige E3 wird die wichtigste Veranstaltung für die Branche seit Jahren.

Das spielen Sie noch vor Ostern!

Die folgenden zwölf Spiele erscheinen noch vor Ende März 2013. Wir stellen besondere Editionen vor und verraten, welche Hardware Sie benötigen, um die Titel richtig genießen zu können.

ALIENS: COLONIAL MARINES — 12. FEBRUAR 2013

Ego-Shooter, Sega
Gearbox' Mix aus Science-Fiction-Geballer und stimmigem Außerirdischen-Grusel soll trotz schwacher Technik einen bleibenden Eindruck hinterlassen. Angenehmer Nebeneffekt der leicht angestaubten Optik sind die geringen Systemanforderungen. Ein Testmuster hat uns bisher leider noch nicht erreicht. Wie gut das Alien-Geballer wirklich ist, erfahren Sie also erst in der nächsten Ausgabe. Hoffentlich taugt es was!

Hardware-Anforderungen
Minimum: Zweikern-Prozessor mit 2 GHz, 2 GB RAM, Geforce 8500/Radeon HD 2600
Empfohlen: Vierkern-Prozessor mit 2,3 GHz, 2 GB RAM, Geforce GTX 560/Radeon HD 5850

Der kooperative Mehrspielermodus der Alien-Hatz erinnert stark an **Left 4 Dead 2**.



COLLECTOR'S EDITION

Neben einer fürchterlich coolen **Aliens**-Finale-Gedenkfigur mit Powerloader und Alien-Königin (aber ohne Ellen Ripley!) enthält das 90 Euro teure Paket eine Handvoll exklusive Mehrspielerwaffen und einen DLC-Level. Dazu gibt es alles, um sich wie ein Teil der aus Film und Spiel bekannten USCM-Soldatentruppe zu fühlen: Neben einer Missionsbeschreibung mit Hintergrundinfos sind auch Marines-Abzeichen zum Aufbügeln und sogar ein Abschlusszertifikat der Soldatenakademie enthalten. Schöne Idee!

BIOSHOCK INFINITE — 26. MÄRZ 2013

Ego-Shooter, 2K Games

Die Entüllung des Covers Marke „Typ mit Knarre" sorgte unlängst für so viel Unmut in der Fangemeinde, dass die Entwickler flugs eine Handvoll alternativer Motive für das Wendecover zur Abstimmung stellten – am Ende gewann ein handgezeichnetes Porträt des Antagonisten Songbird (kleines Bild links). In der so verzierten Packung stecken drei DVDs – unter anderem finden sich detaillierte HD-Texturen auf den Datenträgern. Außerdem unterstützt die PC-Fassung DirectX 11 und erlaubt es, den Winkel des Sichtfelds anzupassen (FOV).

Hardware-Anforderungen
Minimum: Core 2 Duo 2,4 GHz/Athlon X2 2,7 GHz, 2 GB RAM, Geforce 8800 GT/Radeon HD 3870
Empfohlen: Vierkern-Prozessor, 4 GB RAM, Geforce GTX 560/Radeon HD 6950





ULTIMATE SONGBIRD EDITION

Knapp 130 Euro kostet das Komplettpaket mit schnieker Figur, einem 64 Seiten starken Buch mit Konzeptzeichnungen und dem Soundtrack als Download. Dazu gibt es noch einen Schlüsselanhänger, ein Poster, eine Figur für das kommende Bioshock-Brettspiel und drei exklusive DLC-Gegenstände.

COMPANY OF HEROES 2 — MÄRZ 2013

Echtzeit-Strategie, THQ

Wie bei allen Titeln des insoventen Publishers THQ ist es auch bei **Company of Heroes 2** schwierig, ein genaues Erscheinungdatum zu bekommen. Fest steht allerdings, dass das Spiel, dessen Fokus auf Mehrspieler-Schlachten liegt, im März in den Handel kommt. Da Relic das Spiel exklusiv für PC und mit einer modernen Grafikengine entwickelt, reizen sie auch alle Features von DirectX 11 aus. Besonders die Partikel- und Raucheffekte sind bemerkenswert. Die Systemvoraussetzungen für den Kampf an der Ostfront wurden von THQ noch nicht veröffentlicht. Die auf der Produktseite von Steam genannten Mindestvoraussetzungen dürfen aber wirklich nur das absolute Minimum sein. Um in den Genuss der besten Grafik zu kommen, sollten Sie eher mit einem 3-GHz-Prozessor, 4 GB RAM und einer 1-GB-Grafikkarte rechnen.

Hardware-Anforderungen (lt. Steam): Zweikern-Prozessor mit 2 GHz, 2 GB RAM, Grafikkarte mit 256 MB RAM.



Das Spielprinzip des Vorgängers bleibt erhalten. Sie balgen sich auf der Karte um Ressourcenpunkte.

FIRST EDITION



Die First Edition des Spiels enthält drei exklusive Tarnmuster (deutsche Rotbraun-, Dunkelgelb und russische Leningrad-Tarnung). Bei ausgewählten Händlern können sich Vorbesteller das Spiel zudem als limitiertes Steelbook sichern.

CRYSIS 3 — 21. FEBRUAR 2013

Ego-Shooter, Electronic Arts

Für die nächste Ausgabe haben wir den Test des Finales der **Crysis**-Trilogie fest eingeplant. In Deutschland erscheint das technisch aufwendige Märchen um Prophet, New York und die Ceph-Aliens komplett ungeschnitten und mit einer Altersfreigabe ab 18 Jahren. **Crysis 3** soll aktuelle PCs an ihre Leistungsgrenze bringen; im Vergleich zum Vorgänger bietet der Ego-Shooter deutlich mehr Grafikoptionen und unterstützt von Anfang an DirectX 11. Das schlägt sich auch in den hohen Systemanforderungen nieder. Hinweis: Für die Installation benötigen Sie zwingend ein Konto auf EAs Online-Vertriebsplattform Origin. Außerdem unterstützt **Crysis 3** kein Windows XP mehr, Sie benötigen mindestens Windows Vista.

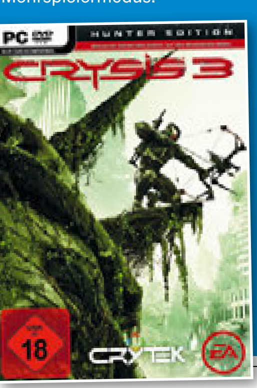
Hardware-Anforderungen
Minimum: Core 2 Duo E6600/Athlon 64 X2 5200+, 2 GB RAM, Geforce GTS 450/ Radeon HD 5770
Empfohlen: Core i3-530/Phenom II X2 565, 4 GB RAM, Geforce GTX 560/ Radeon HD 5870
Ultra: Core i7-2600k/Bulldozer FX 4130, 8 GB RAM, Geforce GTX 680/ Radeon GHD 7970



Im Verlauf der Handlung begegnet Protagonist Prophet seinem einstigen Kameraden Psycho, bekannt aus Teil 1.

HUNTER EDITION

EA bietet keine Collector's Edition von **Crysis 3** an. Die limitierte Hunter Edition steht solange der Vorrat reicht im Regal und gewährt Käufern sofortigen Zugriff auf alle Aufsätze des Predator-Bogens und das Hunter-Nanosuitmodul, zwei der verfügbaren Upgrades im Mehrspielermodus.



DEAD SPACE 3 — 8. FEBRUAR 2013

Action, Electronic Arts

Die Testversion des Koop-Gruselspiels verpasste diesen Monat knapp unseren Redaktionsschluss. Unsere Meinung zum dritten Einsatz von Held Isaac Clarke lesen Sie aber natürlich rechtzeitig zur Veröffentlichung auf www.pcgames.de. Wie schon die Vorgänger erscheint auch **Dead Space 3** wieder ungeschnitten in Deutschland.

Hardware-Anforderungen
Minimum: Core 2 Duo E6600/Athlon 64 X2 5200+, 2 GB RAM, Geforce GTS 450/ Radeon HD 5770

Im Koop-Modus für zwei Spieler begleitet der Soldat John Carver Solo-Held Isaac durch die Kampagne.

LIMITED EDITION

Schade: Die opulente Dev Team Edition (links) ist in Deutschland nicht erhältlich. Wer Interesse an dem auf 5.000 Stück limitierten Komplettpaket hat, muss es wohl oder übel für stolze 160 US-Dollar importieren. Hierzulande verkauft EA **Dead Space 3** vorerst ausschließlich als Limited Edition, die DLC-Codes für zwei zusätzliche Waffen und Anzüge beinhaltet.

METRO: LAST LIGHT — MÄRZ 2013

Ego-Shooter, THQ

Bei Redaktionsschluss war noch unklar, an welchen Publisher die **Metro**-Marke nach der Insolvenz von Rechteinhaber THQ wandert. Fraglich ist, welche Auswirkungen ein solcher Vertriebswechsel auf das Veröffentlichungsdatum haben wird, denn **Last Light** ist so gut wie fertig. Derzeit arbeitet Entwickler 4A Games vor allem an der Optimierung der technisch beeindruckenden Engine, die auch DirectX 11 unterstützt.


Im postapokalyptischen Moskau wehren Sie sich auf und unter der Oberfläche gegen blutrünstige Mutanten.

FIRST EDITION

Vorbesteller bekommen neben der handelsüblichen Spielpackung DLC-Codes für zwei exklusive Schießeisen, eine Extraportion Munition (die dient im Metro-Universum als Währung) und den Ranger-Modus, einen besonders harten Schwierigkeitsgrad. Frech: In Teil 1 gab es den Ranger-Modus noch als kostenlose Patch-Ergänzung für alle Spieler.

SIM CITY — 7. MÄRZ 2013

Simulation, Electronic Arts

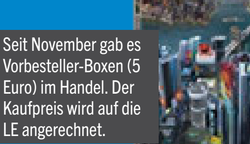
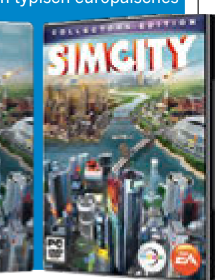
Dass mit dem neuen **Sim City** ein Spiel auf Sie zukommt, das bei unserem Anspieltermin bei den Entwicklern von Maxis einen überragenden Eindruck auf uns gemacht hat, haben wir Ihnen bereits in der vergangenen Ausgabe in unserer großen Titelstory verraten. Mittlerweile sind auch die offiziellen Systemanforderungen bekannt. Und obwohl die neue Glassbox Engine eine fantastische Grafik auf den Bildschirm zaubert, wird das Spiel auch auf älteren Rechnern laufen. Eine Beta-Phase Ende Januar soll einigen ausgewählten Spielern außerdem die Möglichkeit geben, den Titel vorab zu testen.

Hardware-Anforderungen
Minimum: Zweikern-Prozessor mit 2 GHz (z. B. AMD Athlon 64 X2 4000+ mit 2,1 GHz oder Intel Core 2 Duo mit 2,0 GHz), 2 GB RAM, Windows XP, Vista oder 7, Grafikkarte mit 256 MB RAM und Shader Model 3.0 (DirectX 9) wie etwa AMD Radeon HD 2x00 oder Nvidia Geforce 7800.


Die neue Glassbox-Engine sorgt für eine wunderschöne Grafik mit schicken Tag-Nacht-Wechseln.

LIMITED EDITION

In der Limited Edition befindet sich das Bonus-Set „Helden und Schurken"; die Collectors Edition kommt als Steelbook und enthält außerdem noch ein typisch europäisches Wohnviertel, Wahrzeichen und zusätzliche Transportmittel.

Seit November gab es Vorbesteller-Boxen (5 Euro) im Handel. Der Kaufpreis wird auf die LE angerechnet.

SNIPER: GHOST WARRIOR 2 — 15. MÄRZ 2013

Action, CI Games

CI Games' neuestes Scharfschützenspiel hat bereits mehrfach sein Release-Ziel verfehlt, nun ist für Deutschland der 15. März angepeilt. Anders als noch beim Vorgänger konzentriert sich das Gameplay in **Sniper: Ghost Warrior 2** zu 100% auf den Kampfeinsatz als Scharfschütze – und das weltweit nun offenbar doch ohne irgendwelche nachträglichen Download-Modifikationen zur blutigen Interaktion zwischen Gewehrprojektil und getroffenem Gegner. Neben dem vollständigen Gameplay-Fokus wurde auch an der Engine geschraubt: Im anstehenden zweiten Teil kommt statt der Chrome Engine 4 die Cry Engine 3 zum Einsatz, was sich wahrscheinlich auch in den Systemanforderungen niederschlagen dürfte. Bis zu unserem Redaktionsschluss versteckte CI Games die aber noch gut getarnt im virtuellen Unterholz.



Begleitbuch No. 1 ist ein edles Artbook, No. 2 informiert über Geschichte & Strategie echter Sniper.

COLLECTOR'S EDITION

Wer beim Kauf auf die Collector's Edition abzielt, bekommt eine schicke Steelbook-Verpackung, zwei Begleitbücher, die Soundtrack-CD sowie zwei exklusive Waffen und vier exklusive Charaktere für den Mehrspieler-Modus spendiert.

STARCRAFT 2: HEART OF THE SWARM — 12. MÄRZ 2013

Echtzeit-Strategie, Blizzard Entertainment

Das erste von zwei geplanten Add-ons zu **Starcraft 2** liefert nicht nur eine neue Kampagne rund um Zerg-Königin Kerrigan, sondern erweitert auch den Mehrspielermodus um neue Einheiten, Maps und Taktiken. Die Hardwareanforderungen sind identisch mit denen aus dem Hauptspiel **Starcraft 2: Wings of Liberty**, das zudem benötigt wird, um **Heart of the Swarm** spielen zu können – die Erweiterung ist also nicht selbstständig lauffähig. Von der Qualität der Mehrspieler-Änderungen können sich Multiplayer-Experten bereits seit Ende letzten Jahres anhand der spielbaren Beta überzeugen. Aus der Kampagne hingegen hat Blizzard bislang nur wenig gezeigt – zu sehen waren leichte Rollenspiel-Elemente, eine modifizierbare Zerg-Armee und natürlich erstklassige Zwischensequenzen.



SAMMLER-EDITION

Satte 70 Euro kostet die Collector's Edition zum ersten **Starcraft 2**-Add-on. Die Inhalte: Mauspad, Making-of-DVD, Soundtrack-CD, dazu ein Artbook sowie kleinere kosmetische Ingame-Inhalte für **WoW**, **Starcraft 2** und **Diablo 3**, Blizzard-typisch hochwertig verpackt.

RESIDENT EVIL 6 — 22. MÄRZ 2013

Action, Capcom

Die Verkäufe der Konsolenversionen enttäuschten, eine PC-Umsetzung des Zombie-Gemetzels kommt dennoch.

Hardware-Anforderungen
Minimum: Core 2 Duo 2,4 GHz/Athlon X2 2,8 GHz, 2 GB RAM, Geforce 8800 GTS/Radeon HD 4850
Empfohlen: Core 2 Quad 2,7 GHz/Phenom II X4 3 GHz, 4 GB RAM, Geforce GTX 560/Radeon HD 6950

TOMB RAIDER — 5. MÄRZ 2013

Action-Adventure — **Square Enix**

In der deutschen Version des actionreichen Archäologie-Abenteuers spricht Schauspielerin Nora Tschirner (**Keinohrhasen**) den Part von Protagonistin Lara Croft. Ob die junge Dame genauso nervig keucht und kreischt wie ihr englisches Pendant, erfahren Sie im Test, der mit ein bisschen Glück schon in der nächsten Ausgabe auf Sie wartet. Bis dahin versorgen wir Sie in unserer Vorschau auf Seite 46 mit Details zum Mehrspielermodus.

Diese Titel erscheinen ebenfalls 2013!

Unsere große Übersicht führt Sie alphabetisch durch alle Spiele, die wir in diesem Jahr (und teilweise ein wenig später) erwarten – von A wie Ace Combat bis Z wie Zeno Clash 2.

A

ACE COMBAT: ASSAULT HORIZON — 1. QUARTAL 2013

Action, Namco Bandai

Die bislang konsolenexklusive Militärflieger-Serie landet erstmals auf dem PC. Auf den Konsolen vergraulte der starke Fokus auf die (laue) Story-Kampagne und der Wegfall beliebter Features viele langjährige Fans.

AMNESIA: A MACHINE FOR PIGS — 1. QUARTAL 2013

Adventure, Frictional Games

Die Fortsetzung des Horror-Abenteuers **Amnesia: The Dark Descent** sollte eigentlich schon im vergangenen Herbst erscheinen. Um auch Spieler des Vorgängers wieder das Fürchten zu lehren, soll **A Machine for Pigs**, das etwa 60 Jahre nach **The Dark Descent** spielt, noch gruseliger werden. Der neue Protagonist Oswald Mandus hat nach einer Expedition in Mexiko sein Gedächtnis verloren und spürt eine unheimliche Gefahr aufziehen.

ARMA 3 — 2013

Militärsimulation, Bohemia Interactive

Nachdem zwei Bohemia-Interactive-Mitarbeiter wegen Verdacht auf Spionage in Griechenland verhaftet wurden, verschob das tschechische Studio die Veröffentlichung ihres knallhart realistischen Militär-Shooters. Irgendwann 2013 kommt's. Optisch sieht es toll aus, aber ob die Entwickler ihre Schwächen auf den Gebieten Interface, Steuerung und KI dieses Mal beseitigen? Wir verspüren eine gehörige Portion Skepsis.

B

BAPHOMETS FLUCH 5 — 2013

Adventure, Revolution Software

Den fünften Teil der **Broken Sword**-Reihe hat Revolution Software im Spätsommer vergangenen Jahres erfolgreich via Kickstarter finanziert. Das zum Kampagnenstart gesetzte Ziel von 400.000 US-Dollar wurde mit eingesammelten 823.232 Dollar (inkl. Paypal-Geldern) mehr als verdoppelt. Das Spiel trägt den deutschen Titel **Baphomets Fluch 5: Der Sündenfall** und wird sich in Sachen Gameplay an den ersten beiden Serienteilen orientieren. Vergessen Sie also 3D-Grafik und Kistengeschiebe! Spieldesigner Charles Cecil verspricht, dass **Baphomets Fluch 5** ein waschechtes 2D-Adventure in der Tradition des Serienstarts wird. Das Spiel soll 2013 für PC und Mac sowie mobile Geräte wie Tablet-PCs und Smartphones erscheinen. Einen genauen Erscheinungstermin gibt es noch nicht und auch um die Story macht Cecil ein Geheimnis. Wir orakeln schon mal, dass es erneut um Mythologie gehen dürfte …



Die Charaktere werden als detaillierte 3D-Modelle vorgerendert und dann in 2D-Grafiken umgewandelt.



In einem Video auf Kickstarter präsentiert sich Charles Cecil gemeinsam mit seinen Helden Nico und George.

BATTLEFIELD 4 — 4. QUARTAL 2013

Ego-Shooter, Electronic Arts

Handfeste Infos? Fehlanzeige. Frühestens Ende 2013 rechnen wir mit dem nächsten Teil der Mehrspieler-Shooter-Reihe. Angeblich wird es drei Fraktionen geben (Russland, China und Amerika). Außerdem soll erneut die Frostbite-2-Engine zum Einsatz kommen, die dieses Mal aber deutlich mehr leisten soll als aktuell in **Battlefield 3**. Bleibt uns also noch ein knappes Jahr mit dem grandiosen dritten Teil, bevor neues Futter anrollt.

BEYOND GOOD & EVIL 2 — NICHT BEKANNT

Action-Adventure, Ubisoft

Seit 2008 befindet sich der Nachfolger zu einem der kreativsten Action-Adventures in Entwicklung. Derzeit arbeitet der Schöpfer des Originals, Ubisofts Michel Ancel, noch an **Rayman Legends**. Laut Ancel erscheint das Spiel nach der Veröffentlichung der neuen Next-Generation-Konsolen und erinnert mit seiner unruhigen Third-Person-Kamera an eine Live-Nachrichtenübertragung. Das klingt logisch, denn die Protagonistin Jade ist Reporterin.

BLOOD KNIGHTS — 20. FEBRUAR 2013

Action-Rollenspiel, dtp Entertainment

Der Titel von Deck 13 erzählt die Geschichte des Vampirjägers Jeremy. Als er selbst zum Blutsauger wird, hängt sein Schicksal an der hübschen Vampirlady Alysa. Das Rollenspiel kommt mit Solo- und Koop-Modus.

C

CALL OF JUAREZ: GUNSLINGER — 1. QUARTAL 2013

Ego-Shooter, Ubisoft

Nachdem der Vorgänger mit Gegenwartsszenario enttäuschte, soll das neue **Call of Juarez** wieder ein Wildwest-Shooter werden. Ubisoft verspricht eine komplexe Schießmechanik für den Multiplattformtitel. Soso.

CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW 2 — 2013

Action-Adventure, Konami

Obwohl der Vorgänger nur auf Xbox 360 und PS3 erschien, soll das zweite **Lords of Shadow**-Abenteuer rund um Vampirfürst Dracula auch auf dem PC erhältlich sein. Das Spiel wird von den Spaniern Mercury Steam entwickelt. **Lords of Shadow** hat wenig mit den früheren **Castlevania**-Titeln wie dem Kultspiel **Symphony of the Night** (PSone, 1997) gemein, es erinnert eher an kampflastige Prügler wie **God of War** oder **Devil May Cry**.

CHAOS CHRONICLES — SOMMER 2013

Rollenspiel, Bitcomposer Games

Der deutsche Entwickler Coreplay (**Jagged Alliance: Back in Action**) will mit dem Oldschool-Rollenspiel beweisen, dass man auch alte Tugenden wie Hexfeld-Rundenkampf mit modernen Features mixen kann. Sie erkunden in einer Gruppe mit bis zu fünf Helden alte Ruinen, mystische Orte und geheimnisvolle Dungeons. Freuen Sie sich auf einen Titel mit Elementen klassischer Pen&Paper-Fantasy-Spiele wie **Dungeons und Dragons**.

COMMAND & CONQUER 2013

Echtzeitstrategie, Electronic Arts

Publisher EA lud Anfang Dezember 2012 deutsche Fans nach Los Angeles ein, um sich vor Ort von den Qualitäten des zumeist skeptisch beäugten Free2Play-Multiplayer-Strategiespiels zu überzeugen. So setzt auch **Command & Conquer** auf den für den Quasi-Vorgänger **Generäle** typischen Basisbau mit Arbeiter-Einheiten. Neben Geld gibt es eine zweite Ressource: Öl, das Sie für die Rekrutierung fortgeschrittener Truppen benötigen. Alle Gebäude verbrauchen Energie, Kraftwerke versorgen aber nur Bauten in unmittelbarer Umgebung mit Strom. Die Partien zwischen den hochgezüchteten Einheiten der EU, den Terroristen der GLA und einer bisher geheimen dritten Fraktion basieren auf einem klassischen Client-Server-System. Angefangene Matches lassen sich pausieren und abspeichern. Abseits der Online-Schlachten soll **C&C** einen Gefechtsmodus gegen KI-Gegner enthalten, eine Kampagne könnte später folgen.


Die Frostbite-2-Engine bildet zerstörbare Umgebungen und knallige Explosionen ab.


Der Basisbau ähnelt **C&C: Generäle** und **Starcraft 2**: Sie errichten Gebäude mithilfe von Arbeitern.

CYBERPUNK 2077 2015

Rollenspiel, CD Projekt Red

Mitte Januar hat das polnische Entwicklerstudio CD Projekt Red (**The Witcher**-Reiher) einen neuen Trailer zu **Cyberpunk 2077** veröffentlicht. Das stylishe Teaser-Filmchen zeigt in Zeitlupe eine Schießerei zwischen der Polizei und einem weiblichen Charakter in der düsteren Metropole Night City. Dort tummeln sich Drogenjunkies auf den Straßen, die Kriminalität explodiert und es regiert die Gewalt.

Das futuristische Cyberpunk-Rollenspiel wird sich sehr eng an die Pen&Paper-Rollenspiel-Vorlage **Cyberpunk 2020** halten und die Engine von **The Witcher** verwenden. In einem Interview sprach Projektleiter Mateusz Kanik kürzlich über die Unterschiede zu den Spielen der **The Witcher**-Reihe. „Die Bewegungen der Charaktere werden sich verändern –der Witcher ist ein mutierter Mensch, aber wir werden ein ganzes System von Cyber-Implantaten haben, die es euch erlauben, eure Gliedmaßen zu modifizieren." Zwar wurde es bisher nicht bestätigt, aber es ist anzunehmen, dass der Titel auch für die neuen Generationen von PlayStation und Xbox erscheinen wird. Einen Release-Termin vor 2014 halten wir für unwahrscheinlich.


In **Cyberpunk** spielen Roboter und Implantate beim Überlebenskampf in Night City eine große Rolle.


In der düsteren, futuristischen Welt ist technologischer Fortschritt gleichermaßen Fluch und Segen.

DARK 2. QUARTAL 2013

Stealth Action, Kalypso Media

Die Münchener Realmforge Studios (**Dungeons**) arbeiten am Actionspiel, in dem Sie Vampir Eric Bane auf der Suche nach seinen Erinnerungen begleiten. Dazu gibt's coole Nahkampfmanöver und RPG-Elemente. Wir sind skeptisch.

DARK SOULS 2 NICHT BEKANNT

Rollenspiel, Namco Bandai

Eine weniger verschwurbelte Hintergrundgeschichte, ein einfacherer Einstieg und ein Hauch mehr Komfort, aber der gleiche Grad an Komplexität und spielerischer Herausforderung: Für **Dark Souls 2** verspricht das japanische Studio From Software einen rundum verbesserten Nachfolger seines Hardcore-Rollenspiels der tausend Tode. Ersten Berichten zufolge schlägt **Dark Souls 2** seinen Vorgänger in Sachen Technik um Längen; wir gehen davon aus, dass From Software das Spiel direkt für die nächste Konsolengeneration entwickelt. Das dürfte auch positive Auswirkungen auf die grafische Qualität der PC-Version haben, einer der Schwachpunkte des Vorgängers. From Software hat aus der mauen PC-Portierung von Teil 1 offenbar seine Lehren gezogen – diesmal ist eine Fassung für den Rechenknecht von vornherein eingeplant.

Ein erster Rendertrailer zum Spiel hat bereits vor düsterer **Dark Souls**-Atmosphäre getrieft.

DAS SCHWARZE AUGE: DEMONICON 2013

Rollenspiel, Kalypso Media

Über das Fantasy-Rollenspiel, das das Beste aus **Mass Effect** und **The Witcher** vereinen will, hüllt der Publisher seit Monaten den Mantel des Schweigens. Kalypso hatte den Titel nach der Pleite des Berliner Publishers von The Games Company übernommen – und geizt seitdem mit echten Neuigkeiten. Die Hintergrundgeschichte ist indes bekannt: Held Cairon ist auf der Suche nach seiner Schwester Calandra und einem besseren Leben. Er will raus aus seiner heimatlichen Ödnis, die von Dämonen bevölkert wird. Ödnis? Dämonen? In **DSA**? Ja, denn **Demonicon** spielt in den Schattenlanden, die von Nekromanten und Untoten bevölkert werden. Ob Sie die angekündigten moralischen Entscheidungen in **Demonicon** tatsächlich noch im 1. Quartal dieses Jahres treffen können, wagen wir zu bezweifeln. Der Publisher spricht allgemein von „2013".

DEAD ISLAND: RIPTIDE APRIL 2013

Action, Deep Silver

Dead Island: Riptide verspricht heftige Survial-Action auf einer zombieverseuchten Tropeninsel. Eine Gruppe Überlebender kämpft sich mit improvisierten Nahkampfwaffen, aber auch einigen Schießgeräten durch Massen an Untoten. Dank verschiedenster Rollenspiel-Elemente steigen die Helden im Level auf, lernen neue Skills und finden stetig neue Waffen. Auf Wunsch schließen sich mehrere Spieler zusammen und erleben das Spiel im Koop-Modus. Technisch wird der Action-Titel vom Entwickler Techland zwar längst nicht mit Shootern wie **Far Cry 3** konkurrieren können, die Umgebungen sehen aber trotzdem stimmungsvoll aus. Machen Sie sich jedoch keine allzu große Hoffnung für den deutschen Markt: Aufgrund des extrem hohen Gewaltgrades ist eine Veröffentlichung von **Dead Island: Riptide** hierzulande *sehr* unwahrscheinlich.

DEAD STATE — ENDE 2013

Rollenspiel, Doublebear Productions

Zombie-RPG mit vielen Entscheidungsmöglichkeiten, in dem Sie eine Gruppe Überlebender managen müssen. An dem Spiel, das über Kickstarter finanziert wurde, ist auch Brian Mitsoda (**Vampire: Bloodlines**) beteiligt.

DEFIANCE — APRIL 2013

Online-Shooter, Trion Worlds

Defiance macht spielerisch nur wenig neu, doch wir haben noch nie eine TV-Serie und einen Online-Shooter mit gegenseitiger Einflussnahme gesehen. Das Konzept hat wahnsinnig viel Potenzial. Und auch in Sachen Umfang haben sich die Entwickler mit einer riesigen Spielwelt, haufenweise Quests, Koop, PvP, dynamische Events und weiteren Inhalten nach Release unheimlich viel vorgenommen. Wir sind gespannt!

DIRTY BOMB — 2013

Mehrspieler-Shooter, noch nicht bekannt

Splash-Damage (**Brink**) arbeiten an einem Mehrspieler-Shooter auf Free-2Play-Basis. **Dirty Bomb** basiert auf der Unreal Engine 3 und schickt Sie als Medic, Ingenieur, Soldat, Field-Ops-Kämpfer oder Scharfschütze in heiße Mehrspielergefechte auf den Straßen Londons. Wann es genau erscheint, weiß noch niemand. Aber dass Pakete mit speziellen Ingame-Items 30, 60 oder gar 120 (!) US-Dollar kosten werden, steht schon fest.

DIVINITY: DRAGON COMMANDER — 1. QUARTAL 2013



Strategie, Daedalic

Wie viele Genres passen in ein Spiel? Larian Studios wagt mit **Dragon Commander** einen Weltrekordversuch. Rufen Sie besser schon mal die Redaktion vom **Guinnessbuch der Rekorde** an! In diesem Spiel finden nämliche actionreiche Luftkämpfe per Drache (plus Jetpack!), rollenspielartige Interaktion auf einem Luftschiff, groß angelegte Echtzeit-Schlachten und taktische Welteroberung im Rundenmodus zusammen.

DIVINITY: ORIGINAL SIN — 2. QUARTAL 2013

Rollenspiel, Daedalic

Zug um Zug kämpfen Sie sich mit zwei Charakteren durch eine detailliert gestaltete Fantasy-Welt – auf Wunsch auch im Koop-Modus. Interaktion mit der Umwelt wird großgeschrieben, dazu kommt ein taktisches Kampfsystem, das auf Komboeffekte unterschiedlicher Zauber setzt. Im Lieferumfang enthalten: ein Level-Editor, mit dem Fans einfach und schnell weitere Abenteuer erstellen sollen.

DOOM 4 — „WENN ES FERTIG IST"

Ego-Shooter, Bethesda

Schon seit 2008 arbeitet das legendäre Entwicklerstudio id software an **Doom 4**. Nach Fertigstellung von **Rage** widmet sich die Firma nun voll und ganz der Fertigstellung dieses Shooters. Ob's was wird, weiß keiner, denn es gibt weder handfeste Infos noch beeindruckende Bilder. Wir erwarten auf jeden Fall einen technisch starken Shooter, der unsere Kisten hoffentlich ordentlich zum Glühen bringen wird!

DOTA 2 — 2013

Echtzeit-Strategie, Valve

Das letzte Mal, als **Dota 2** so richtig von sich reden machte, stritten sich Valve und Blizzard um die Namensrechte an „Dota". Im Mai vergangenen Jahres einigten sich die Parteien schließlich darauf, sich diese einfach zu teilen. Na also, es geht doch! Der Free2Play-Titel **Dota 2** basiert auf der Mod **Defense of the Ancients**, an der Fans seit 2003 kontinuierlich feilen. An Weihnachten stellte Valve mit Rizzrack the Timbersaw einen neuen Helden vor und kündigte den neuen Spielmodus „Frostivus" an. Seit Ende 2011 läuft der geschlossene Beta-Test – aber wann wird denn das Spiel nun endlich veröffentlicht? Nachdem aus dem Release im Jahr 2012 nichts wurde, soll es nun 2013 kommen. Wer Valve einen genaueren Starttermin entlockt, der bringt vermutlich auch Schmetterlinge zum Reden.

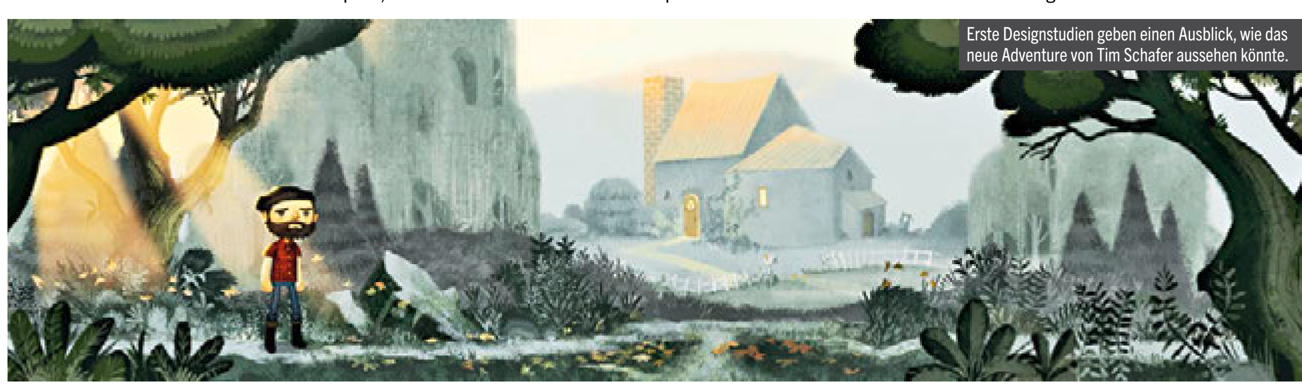


In **Dota 2** ziehen Sie mit Ihren Helden in Schlachten gegen andere Spieler. Es gibt auch einen Koop-Modus.

DOUBLE FINE ADVENTURE — UNBEKANNT

Adventure, Double Fine

Das immer noch namenlose Adventure von Double Fine hat einen gewaltigen Trend losgetreten: Seit Tim Schafer und sein Team im vergangen Jahr satte 3,3 Millionen US-Dollar auf Kickstarter sammeln konnten, sprangen zig namhafte Entwickler auf den Zug auf – dank Double Fine ist Crowd Funding für Computerspiele so beliebt wie noch nie. Tim Schafer schreibt seitdem am Skript des Spiels, auch erste Grafiken und Konzepte wanderten bereits durchs Netz – doch konkrete Details über Story und Gameplay des Adventures gibt es noch nicht, ein Releasetermin ist ebenfalls in weiter Ferne. Immerhin: Double Fine lässt den Entwicklungsprozess von einem Kamerateam begleiten und regelmäßig hochwertige Making-of-Videos produzieren, die man sich unter anderem auf www.doublefine.com anschauen kann – Backer (also Fans, die für das Spiel gespendet haben), schauen sich die Filme gratis an.



Erste Designstudien geben einen Ausblick, wie das neue Adventure von Tim Schafer aussehen könnte.

DRAGON AGE 3: INQUISITION — 4. QUARTAL 2013

Rollenspiel, Electronic Arts

Nachdem **Dragon Age 2** komplett auf schnelle Action getrimmt war und nur eine recht kleine und zudem recycelte Spielwelt bot, soll Teil 3 deutlich mehr echtes Rollenspiel bieten. In Sachen Spielumfang wollen die Entwickler (EA Shanghai und nicht mehr Bioware) kräftig aufstocken. Ein einziger Spielabschnitt in **Dragon Age 3** soll größer sein als alle Gebiete des Vorgängers zusammengenommen. Hauptschauplatz ist die Stadt Orlais, die Züge des französischen Spätmittelalters tragen wird. Das Charaktersystem krempeln die Entwickler um, mehr Individualisierung, mehr Bezug zu den Charakteren, mehr Ausrüstung, mehr Open-World-Feeling ist vorgesehen. Der ursprünglich auf Ende 2013 angesetzte Releasetermin dürfte allerdings kippen, da **Dragon Age 3** auch für die nächste Konsolengeneration entwickelt wird.



Außer einem Logo und ein paar Konzeptzeichnungen gibt es bislang noch nichts vom Spiel zu sehen.

DUNGEONS & DRAGONS: NEVERWINTER — 1. QUARTAL 2013

Online-Rollenspiel, Perfect World

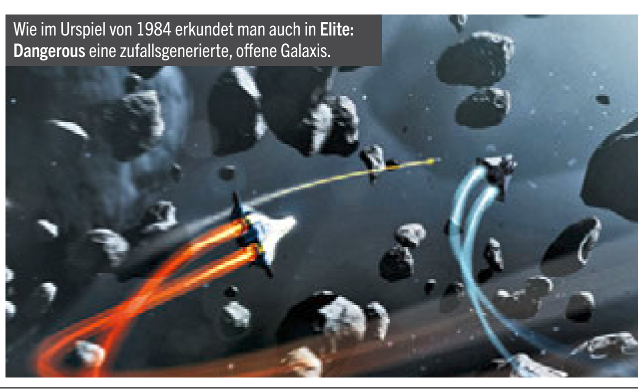
Das als Free2Play konzipierte MMORPG setzt auf ein eher actionbetontes Kampfsystem, bei dem man, wie in **Tera**, richtig zielen muss. Für die laufende Beta können Sie sich auf nw.perfectworld.com registrieren.

ELITE: DANGEROUS — MÄRZ 2014

E

Space-Simulation, Frontier Development

Elite, ein Kultspiel von 1984, gilt als früher Wegbereiter der heutigen Weltraum-Simulationen und ist vielen Spielen dieser Art – von **Privateer** bis **Freelancer** – ein Vorbild. Unter Leitung von David Braben, einem der Erfinder des Ur-Spiels **Elite**, arbeitet Frontier Development nun an einem neuen Teil der Reihe. Wie gewohnt soll auch **Elite: Dangerous** eine gewaltige, zufallsgenerierte Galaxie bieten, in der man als Raumschiffpilot so ziemlich alles sein kann, was man will: Händler, Rohstoffsammler, Pirat, Gesetzeshüter, Kopfgeldjäger oder knallharter Söldner – diese und weitere Rollen soll man in **Elite: Dangerous** übernehmen können. Der Space Simulator wurde bereits erfolgreich über Kickstarter finanziert – allein dort kamen 1.578.316 Pfund (rund 1,9 Millionen Euro) zusammen, weitere Spenden können über die offizielle Seite http://elite.frontier.co.uk nachgereicht werden.


Wie im Urspiel von 1984 erkundet man auch in **Elite: Dangerous** eine zufallsgenerierte, offene Galaxis.


Gemeinsam mit Chris Roberts' **Star Citizen** zählt **Elite: Dangerous** zu den derzeit vielversprechendsten Space-Simulationen.

END OF NATIONS — NICHT BEKANNT

Echtzeit-Strategie, Trion Worlds

Aus für Petroglyph: Trion Worlds hat die Entwickler des Free2Play-Strategiespiels von der Arbeit am Projekt entbunden und verpasst dem Spiel selbst den letzten Schliff. Wann die offene Beta startet, ist derweil unbekannt. Sie wurde auf unbestimmte Zeit verschoben. Den Sorgen der Fans, das Online-Strategiespiel wäre vom Aus bedroht, trat das Studio entgegen: „**End of Nations** wurde nicht eingestellt", hieß es zuletzt im Forum.

EUROPA UNIVERSALIS 4 — 3. QUARTAL 2013

Strategie, Paradox Interactive

Der vierte Serienteil wird gegenüber den Vorgängern zahlreiche Neuerungen bieten. Das neue Handelssystem gibt Häfen und Flotten einen höheren Stellenwert als bisher. Außerdem spendiert der Entwickler dem Titel bei Diplomatie und Verwaltung der Nationen deutlich mehr Optionen als bisher und wird natürlich auch die Grafik verbessern. In **Europa Universalis 4** soll die neue Übersichtskarte nun komplett in 3D glänzen.

FORTNITE — 2013

F

Action, Epic Games

Einen wilden Genremix rührt Entwickler Epic Games (**Unreal Tournament**, **Gears of War**) da zusammen und genau deshalb sind wir auf **Fortnite** so gespannt: Survival-Horror trifft auf bunte Pixar-Grafik trifft auf **Minecraft** trifft auf Koop-Shooter. Oder so ähnlich. Zusammengefasst wäre das dann laut Aussage der Entwickler ein „kooperatives Sandbox-Überlebensspiel". Auf den Servern von **Fortnite** geht es also darum, mit dem eigenen Charakter zu überleben, Ausrüstung und Verteidigungsanlagen herzustellen und Zombies zu vermöbeln, die nachts die Umgebung unsicher machen. **Fortnite** wird das erste Epic-Spiel, das die Unreal Engine 4 nutzt. Die knuffige Optik und das kreative Spielprinzip lassen das Spiel jedenfalls jetzt schon besser wirken als bierernste und teils vermurkste Survival-MMOGs wie **The War Z** oder **Day Z**.


Tagsüber machen sich die Überlebenden auf die Suche nach Beute. Nachts kommen die Untoten.

FURIOUS 4 — 2013

Ego-Shooter, Ubisoft

Früher hatte der Titel noch ein **Brothers in Arms** im Namen, das mittlerweile gestrichen wurde. **Furious 4** wird eine eigene Marke. Im Koop-Shooter ballern Sie sich, humoristisch überspitzt, durch Nazi-Deutschland.

GOODBYE DEPONIA — 3. QUARTAL 2013

G

Adventure, Dadaelic

Daedalics überdrehte Trilogie findet einen Abschluss: **Goodbye Deponia** ist der letzte Teil der Reihe, die von dem bescheuerten Tüftler Rufus und seinen Abenteuern auf dem Schrottplaneten Deponia erzählt.

D-E-F-G

GRAND THEFT AUTO 5 — NICHT BEKANNT

Action-Adventure, Rockstar Games

Es gibt nach wie vor keine Neuigkeiten zur PC-Version – diese ist weder bestätigt noch dementiert. Rockstar Games hüllt sich diesbezüglich nach wie vor in Schweigen. Mehr zum Spiel ab Seite 40.

GRIM DAWN — ZWEITE JAHRESHÄLFTE 2013

Action-Rollenspiel, Crate Entertainment

Hinter dem Namen Crate Entertainment verbergen sich einige ehemalige Entwickler von Iron Lore, die gemeinsam das sehr gute Hack & Slay **Titan Quest** (2006) entwickelt haben. Auf Basis der gleichen Grafikengine werkelt das Indie-Team nun schon seit einigen Jahren an **Grim Dawn**, einem düsteren Action-RPG in einer viktorianisch angehauchten Fantasy-Welt. Obwohl man **Grim Dawn** schon lange vorab kaufen und die Entwickler so finanziell unterstützen kann, wurde zusätzlich noch eine Kickstarter-Kampagne ins Leben gerufen, bei der mehr als 500.000 Dollar zusammenkamen. Das Geld wurde in zusätzliche Leveldesigner, Programmierer und Grafiker gesteckt, sodass **Grim Dawn** nun mehr als 20 Spielstunden in einer handgefertigten Spielwelt bieten soll. Anstelle von starren Klassen erlaubt ein offenes Charaktersystem beliebige Kombinationen aus fünf Talentbäumen, ganz ähnlich wie in **Titan Quest**. Eine mehrere Stunden umfassende Alpha-Version ist noch für das erste Quartal 2013 geplant, das fertige Spiel soll später in der zweiten Jahreshälfte erscheinen.



Die **Titan Quest**-Engine wurde stark erweitert und beherrscht nun aufwendige Zerstörungseffekte.



Das randvolle Inventar mitsamt Charakterbogen ist nahezu identisch mit den Menüs aus **Titan Quest**.

H.U.N.T. — 1. QUARTAL 2013

Ego-Shooter, Apogee Software

Entwickler Interceptor Entertainment versucht sich an der Neuauflage eines hierzulande indizierten Shooters von 1994. Wirklich beeindruckend wirken die ersten Bilder nicht, insofern sind wir nur milde gespannt.

HAWKEN — 1. QUARTAL 2013

Mehrspieler-Shooter, Meteor Entertainment

Obacht: Wer gerne in tonnenschweren Kampfläufern über riesige Schlachtfelder stapft, ist bei **Hawken** an der falschen Adresse. Denn die Mechs in diesem Free2Play-Mehrspieler-Shooter agieren ungewohnt leichtfüßig, springen per Jetpack meterhoch in die Luft oder drehen sich auf Knopfdruck um 180 Grad. Außerdem sind die Karten kleiner als im Konkurrenten **Mechwarrior Online**, weisen aber oft mehrere Ebenen auf. Wir sind derzeit in der offenen Beta des Spiels unterwegs und verwandeln gegnerische Kampfmaschinen reihenweise in Altmetall. Dabei stört nur das fehlerhafte Matchmaking samt Verzicht auf dedizierte Server und das bislang noch sehr langsame Auffüllen des Erfahrungsbalkens – ohne kostenpflichtige XP-Booster dauert es eine kleine Ewigkeit bis zum nächsten Levelaufstieg.



Technisch ist **Hawken** einer der stärksten Free2Play-Titel des nächsten Jahres.

L

LEGO MARVEL SUPER HEROES — 3. QUARTAL 2013

Action-Adventure, Warner Bros. Interactive

Strumpfhosen und Umhänge sind 2013 wieder in: Die Superhelden aus dem Marvel-Universum müssen schließlich zu ihrem ersten Auftritt als glänzende Lego-Plastikfiguren korrekt gekleidet erscheinen! Thor, Hulk, Wolverine, Spider-Man und Co. stellen sich in einem frei begehbaren virtuellen New York den finsteren Plänen der Bösewichte Loki und Galactus entgegen. Auch Abstecher auf ferne Planeten stehen auf dem Programm.

LEISURE SUIT LARRY — MÄRZ 2013

Adventure, Replay Games

Der schlüpfrige Adventure-Klassiker **Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards** hat nun schon 26 Jahre auf dem Buckel. **Larry**-Erfinder Al Lowe will's jedoch noch mal wissen und spendiert seinem Kult-Spiel ein zeitgemäßes Remake mit schicker Comicgrafik, modernem Interface, Sprachausgabe, neuen Rätseln und zusätzlichen Inhalten. Falls das über Kickstarter finanzierte Spiel ein Erfolg wird, wollen Lowe und sein Team weitere **Larry**-Teile neu auflegen und sogar einen offiziellen Nachfolger produzieren.





Das **Larry**-Remake erstrahlt in einem liebevollen Comiclook und weist eine zeitgemäße Steuerung auf.

LOST PLANET 3 — 1. QUARTAL 2013

Action, Capcom

Lost Planet 3 ist ein Prequel, erzählt also die Vorgeschichte zu **Lost Planet: Extreme Condition**. Das Geschehen spielt wieder auf dem eigentlich nicht besonders einladenden Eisplaneten E.D.N 3. Entwickelt wird **Lost Planet 3** – anders als die vorhergehenden Teile 1 und 2 – nicht direkt bei Capcom selbst, sondern bei Spark Unlimited (**Legendary**, **Turning Point: Fall of Liberty**) in Kalifornien. Dort soll es ja eher warm sein.

M

MARS: WAR LOGS — 2. QUARTAL 2013

Rollenspiel, Focus Home Interactive

Das französische Studio Spidersem hat das vielversprechende Cyberpunk-Rollenspiel **Mars: War Logs** in der Mache. Auf dem namensgebenden roten Planeten tobt Streit um die knappe Ressource Wasser und Sie schlüpfen in die Rolle des abtrünnigen Kämpfers Roy. Die Entwickler des Endzeit-Abenteuers versprechen ein dynamisches Kampfsystem, umfangreiche Talentbäume, Multiple-Choice-Dialoge und ausgeklügeltes Crafting.

MARVEL HEROES — 2. QUARTAL 2013

Action-Rollenspiel, Gazillion Entertainment

Vielversprechendes Action-Rollenspiel von **Diablo 2**-Miterfinder David Brevik. Zum Start sollen mehr als 20 Superhelden spielbar sein, darunter Iron Man, Hulk, Hawkeye, Spider-Man und viele weitere Charaktere aus dem Marvel-Universum. Das Gameplay erinnert stark an **Diablo**: Man klickt Unmengen an Gegnern ins Nirwana, sammelt Erfahrungspunkte und zufallsgenerierte Beutestücke. Schade: Die angelegte Ausrüstung verändert nicht das Aussehen der Helden, es gibt lediglich eine Handvoll Kostüme pro Charakter. Ungewohnt für **Diablo**-Kenner: **Marvel Heroes** ist ein MMOG, man ist daher oft mit vielen anderen Helden gleichzeitig unterwegs. Das Spiel setzt auf ein Free2Play-Modell: Alle Inhalte lassen sich durch Spielen erreichen, neue Helden und Kostüme werden zufällig (und sehr selten) mit Beute gedroppt. Wer mag, kann sich aber auch kostenpflichtige Pakete mit seinen Wunsch-Helden kaufen.


Zu Beginn hat man nur wenige Helden zur Auswahl, neue Figuren kann man kaufen oder zufällig als Drop im Spiel erhalten.


Marvel Heroes verwendet die Unreal Engine 3 und überzeugt optisch mit schicken Effekten und detaillierten Helden.

MECHWARRIOR ONLINE — 2013

Action-MMOG, Piranha Games

Entwickler Piranha Games packt das äußerst beliebte Mechwarrior-Universum in ein taktisches Actionspiel, das **World of Tanks** in vielen Punkten ähnelt. Spieler wählen aus einer Vielzahl an Battlemechs, von leichten Kampfläufern bis zu schweren Biestern, die Schwärme von ferngelenkter Artillerie verschießen. Neue Mechs kaufen Sie dann mit der durch Siege verdienten Ingame-Währung. Außerdem rüsten Sie Ihren Mech individuell aus. Einsteigern ohne Geld stehen zu Beginn vier Trial-Mechs zur Verfügung, mit denen man allerdings keine Erfahrungspunkte sammeln kann. Die Schlachten selbst sind äußerst taktisch: Teamspiel und gute Absprache verhelfen zum Sieg. **Mechwarrior Online** befindet sich noch in der offenen Beta-Phase (mwomercs.com). Und obwohl die gehörig Spaß macht, vermissen wir noch einige Features (zerstörbare Umwelt) und Designänderungen. Zum Ausprobieren taugt's aber.



Unübersichtlich, aber spannend: Sie können jeden Teil Ihres Mechs verändern und neu ausstatten.


Trotz Cryengine wirkt **Mechwarrior Online** an vielen Ecken noch recht leb- und lieblos.

MICKY EPIC: DIE MACHT DER 2 — 7. MÄRZ 2013

Action-Adventure, Disney Interactive

Das Micky-Maus-Abenteuer aus der Feder von Warren Spector (**Deus Ex**) ist bereits auf Konsolen erschienen und hat dort schwache Wertungen kassiert. Das Spiel krankt an seiner dämlichen KI und verwirrendem Leveldesign.

N

NUCLEAR UNION — 2013

Rollenspiel, 1C Company

Hat da einer **Fallout**-Klon gesagt? 50 Jahre nach einem Atomkrieg kriechen Sie aus einem unterirdischen Bunker und erforschen das Ödland rund um die fiktive sowjetische Stadt Pobedograd, einer offenen Spielwelt mit zahllosen Freiheiten. Kämpfe gegen Banditen und Mutanten bestreiten Sie in Echtzeit, eine Pausenfunktion hilft beim Zielen. Auf Wunsch begleitet Sie einer der rekrutierbaren NPCs auf Ihren Reisen.

P

PATH OF EXILE — 2013

Action-Rollenspiel, Grinding Gear Games

Seit dem 23. Januar läuft die offene Beta des kostenlosen **Diablo 3**-Konkurrenten. Das Hack & Slay soll mit einem fairen Free2Play-System und einem wahnwitzig komplexen Skill-System punkten.

PLANETARY ANNIHILATION — JULI 2013

Echtzeit-Strategie, Uber Entertainment

Das Kickstarter-Projekt einiger **Total Annihilation**-Veteranen inszeniert gigantische Schlachten mit bis zu einer Million Einheiten. Mehrspieler-Partien bieten dabei Platz für bis zu 40 Spieler und umfassen mehrere Sternensysteme; oft kämpfen Sie auf mehreren Planeten gleichzeitig. Mikromanagement ist daher nahezu unmöglich; ähnlich wie in **Supreme Commander** kümmern Sie sich vor allem um die übergeordnete Strategie.

PREY 2 — NICHT BEKANNT

Ego-Shooter, Bethesda

Die Entwicklung des ambitionierten Kopfgeldjägerspiels liegt nach einem Zwist zwischen Bethesda und Entwickler Human Head Studios auf Eis. Eine Fortsetzung der Arbeiten ist unwahrscheinlich. Dabei klang das Szenario mutig und vielversprechend: Als Erdenbürger werden Sie auf einen fremden Planeten entführt, wo Sie sich als knallharter und agiler Kopfgeldjäger verdingen. Wir hoffen, 2013 Neues zu **Prey 2** zu erfahren!

PROJECT ETERNITY — 2. QUARTAL 2014

Rollenspiel, Obsidian Entertainment

Nach dem großen Erfolg von Double Fine und Inxile Entertainment (**Wasteland 2**) beschlossen die RPG-Experten von Obisidan, ein Kickstarter-Projekt ins Leben zu rufen. Mit Erfolg: Ihr Rollenspiel **Project Eternity** brachte mehr als 4 Millionen Dollar an Spenden ein! Obisidian (**Fallout: New Vegas**, **Dungeon Siege 3**, **South Park: Der Stab der Wahrheit**) verspricht ein Rollenspiel der ganz alten Schule: In detaillierter 2D-Optik erlebt der Spieler eine anspruchsvolle, wendungsreiche Geschichte, an der unter anderem Chris Avellone (**Planescape: Torment**), Tim Cain (**Fallout**) und Josh Sawyer (**Icewind Dale 2**) beteiligt sind. Neben viel Story-Telling und ausufernden Dialogen gibt's natürlich taktische Kämpfe, die zwar in Echtzeit ablaufen, aber sich ähnlich wie in **Baldur's Gate** jederzeit pausieren lassen.


Die Hintergründe werden aufwendig in 2D vorgerendert, Charaktere (hier noch nicht zu sehen) hingegen werden als klassische 3D-Modelle berechnet.

R

RACE DRIVER: GRID 2 — 2. QUARTAL 2013

Rennspiel, Codemasters

Mit dem Verzicht auf eine Cockpitperspektive hat Codemasters vorab für viel Unmut in der **Grid**-Fangemeinde gesorgt. Im Nachfolger starren Sie also ausschließlich auf das Heck Ihrer Rennkarossen, darunter US-Muscle-Cars und rassige Supersportwagen. Für mehr Abwechslung im Spielablauf haben sich die Entwickler ein Feature namens „Live Routes" ausgedacht: Auf einigen Rundkursen wechselt die Streckenführung zwischen den Runden. Als Szenerie für spannende Kopf-an-Kopf-Rennen mit KI-Gegnern und menschlichen Widersachern dienen unter anderem Pisten in Paris, Chicago, Abu Dhabi, Österreich und Kalifornien. Einzel- und Mehrspielermodus sind dabei anders als im Konkurrenten **Need for Speed: Most Wanted** voneinander getrennt und mit jeweils eigenen Levelsystemen, Statistiken und Disziplinen versehen.


Grid 2 setzt auf die nochmals verbesserte Technik hinter **Dirt: Showdown**, die Ego-Engine.

RAINBOW 6: PATRIOTS — 2013

Taktik-Shooter, Ubisoft

Zwar ist **Patriots** derzeit weiterhin für 2013 geplant, doch wir rechnen spätestens auf der E3 mit einer Terminverschiebung, um das Spiel wie von Ubisoft angedeutet erst für die Next-Generation-Konsolen zu veröffentlichen.

RAYMAN LEGENDS — NICHT BEKANNT

Jump & Run, Ubisoft

Die wunderbar knuffige Fortsetzung zum **Origins**-Hüpfabenteuer erscheint Anfang 2013 vorerst exklusiv für Wii U. Wir gehen aber fest von einer nachgeschobenen PC-Fassung aus, ganz wie beim Vorgänger. Spannend wird die Antwort auf die Frage, wie Ubisoft das neue Touchpad-Feature der Wii-U-Version für den PC umsetzt. An der Konsole befehligt einer der fünf Koop-Spieler über Wischbewegungen am Touchpad die Fliege Murphy.

REMEMBER ME — MAI 2013

Action-Adventure, Capcom

Das Cyberpunk-Abenteuer **Remember me** spielt im Paris der Zukunft. Die hübsche Nilin ist eine sogenannte Elite Memory Hunterin und besitzt als solche die Fähigkeit, in das Gedächtnis anderer Individuen einzudringen, um es zu verändern oder sogar zu stehlen. Ist Sie nun selbst zum Opfer ihrer Zunft geworden? Ob wir große Stücke auf den Titel vom französischen Entwickler Dontnod Entertainment halten, verraten wir ab Seite 52.

S

SACRED 3 & SACRED CITADEL — 2013

Action-Rollenspiel/Action, Deep Silver

Mit der Ankündigung von **Sacred 3** ging ein Aufschrei durch die Fan-Gemeinde: Das Action-Rollenspiel, derzeit beim Frankfurter Team Keen Games in Entwicklung, wird nicht auf den PC, sondern in erster Linie auf Konsolen zugeschnitten sein. Bedeutet: PS3 und Xbox 360 sind die sogenannten Lead Platforms. Auch spielerisch wird sich einiges ändern: Beliebte Spielelemente wie zufallsgenerierte Beute und eine große, offene Spielwelt werden beispielsweise durch ein neues Handelssystem und eine herkömmlichere Leveluntereilung ersetzt. Mit diesen Änderungen will sich **Sacred 3** von der klassischen **Diablo**-Konkurrenz abheben.

Parallel ist mit **Sacred Citadel** ein zweites Spiel in Entwicklung, diesmal aber bei Southend Interactive (**Ilomilo**). Das kooperative 2D-Actionspiel erinnert an Prügelklassiker wie **Golden Axe** und wird noch vor **Sacred 3** als günstiger Download-Titel erscheinen.


Sacred 3 bricht bewusst mit einigen alten Traditionen und nähert sich mit vielen Designänderungen dem Konsolenmarkt an.


Beim ersten Anspielen machte das eher simpel gehaltene **Sacred: Citadel** einen soliden Eindruck.

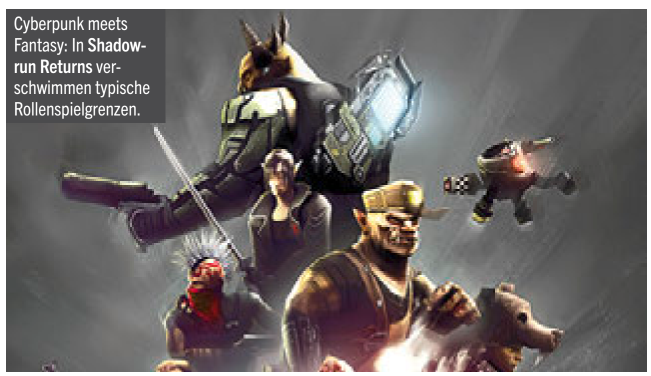
SHADOWRUN RETURNS — SOMMER 2013

Rollenspiel, Harebrained Schemes

Neben **Wasteland 2** war **Shadowrun Returns** eines der erfolgreichsten Rollenspiel-Projekte, die letztes Jahr über Kickstarter vorfinanziert wurden: Bei einem Ziel von 400.000 kamen stolze 1,8 Millionen US-Dollar zusammen. **Shadowrun**-Erfinder Jordan Weisman und sein Team versprechen einen düsteren Rollenspiel-Mix aus Cyberpunk und Fantasy – stellen Sie es sich ein wenig wie eine Mischung aus **Blade Runner** und **Der Herr der Ringe** vor. Der Spieler kreiert seinen Helden aus fünf Rassen: Menschen, Elfen, Orks, Trolle und Zwerge stehen zur Wahl. Eine anspruchsvolle Story voller Entscheidungen, taktische Rundenkämpfe und isometrische 2D-Grafik sollen der beliebten Vorlage gerecht werden. Übrigens: Mit **Shadowrun Online** entsteht noch ein zweites Projekt auf Basis der gleichen Lizenz, das allerdings als Free2Play-Spiel vom österreichischen Team Cliffhanger Productions entwickelt wird.



Dieses Artwork wurde aus Spielgrafiken zusammengesetzt, der finale Look soll also sehr ähnlich sein.



Cyberpunk meets Fantasy: In **Shadowrun Returns** verschwimmen typische Rollenspielgrenzen.

SHOOTMANIA: STORM — 23. JANUAR 2013

Mehrspieler-Shooter, Ubisoft

Puristisch, schnell, knallhart: **Shootmania Storm** richtet sich an Shooter-Spieler, denen es nicht um Medaillen, Erfahrungspunkte und unzählige Waffen geht. Stattdessen stehen ausschließlich die Fähigkeiten der Spieler im Vordergrund. Nicht von ungefähr bezeichnen die Entwickler von Nadeo ihre neueste Kreation als Sportspiel mit Waffen. **Shootmania** ist E-Sport in Reinkultur. Hinzu kommt ein mächtiger Editor, mit dem die Community eigene Karten und Spielmodi entwerfen kann, ähnlich wie das schon in Nadeos **Trackmania**-Reihe wunderbar funktioniert. Schon jetzt gibt es einige kreative Spielmodi, die uns schon in der Beta-Phase begeistert haben. Wenn Sie diese Ausgabe der PC Games in den Händen halten, sollte **Shootmania Storm** theoretisch bereits erhältlich sein. Einen Test müssen wir Ihnen bis zur nächsten Ausgabe vorenthalten, schließlich wollen wir den Shooter unter Live-Bedingungen testen und nicht auf Erfahrungen aus der Beta-Phase zurückgreifen. Aber: Wenn Sie auf Gefechte im Stil der guten alten **UT**-Serie stehen, können Sie hier nichts falsch machen!



Im Modus Royal begrenzt ein von Spielern ausgelöster Wirbelsturm das Kampfgebiet.



Das Niveau auf den Servern ist schon jetzt brutal hoch. Gut zielen ist Übungssache!

SOUTH PARK: DER STAB DER WAHRHEIT — APRIL 2013

Rollenspiel, THQ

Die politisch inkorrekte und parodierende Zeichentrickserie **South Park** bekommt ein Spiel. So war jedenfalls der Plan, als Obsidian Entertainment die Auftragsarbeit für den heute insolventen Publisher THQ übernahm. Was aus der Suche von Stan, Kyle, Cartman, Kenny und dem neuen Kind nach dem Stab der Wahrheit wird, kann niemand mit Sicherheit sagen. Aktuellen Plänen zufolge soll das Spiel aber erscheinen – frühestens im April dieses Jahres.

SPACEVENTURE — 2013

Adventure, Two Guys from Andromeda

Überdrehtes Sci-Fi-Adventure aus der Feder von Scott Murphy und Mark Crowe, die bereits die beliebte Sierra-Reihe **Space Quest** erschufen. Die Sci-Fi-Parodie handelt von dem Weltall-Klempner Ace Hardway und seinem Sidekick Rooter, einer laufenden Werkzeugkiste in Hundeform. **Spaceventure** wurde erfolgreich über Kickstarter finanziert. Ein genaueres Release-Datum als das Jahr 2013 gibt's noch nicht.

SPLINTER CELL: BLACKLIST — 20. AUGUST 2013

Schleich-Action, Ubisoft

Sam Fisher, Geheimagent, Meister der lautlosen Fortbewegung und der James Bond der Neuzeit, tritt erneut an, um die Welt zu retten. Und weil das in Videospielen gerade so angesagt ist, geht es dieses Mal gegen Terroristen aus dem Nahen Osten, die mit ihren finsteren Plänen mal wieder die USA im Visier haben. So weit, so unspektakulär. Neue Informationen über **Splinter Cell: Blacklist** gibt es seit den großen Messen E3 und Gamescom im vergangenen Jahr nicht. Dort wurde das Gezeigte mit gemischten Gefühlen aufgenommen: Die Präsentation zeigte einen kaltblütigen, brutalen Sam Fisher, der sich lieber mit einem scharfen Messer durch Horden an Bösewichten meuchelte als sich an ihnen vorbeizuschleichen. Danach orderte der rabiate Kerl noch einen Luftschlag auf feindliche Bodenziele und verwandelte so ein ganzes Dorf in Schutt und Asche. Zwischendrin wird gefoltert (Spieler dürfen das Messer in der Schulter des Opfers herumdrehen!). „Ist das noch Sam Fisher?", fragten wir uns schon damals, denn wie ein subtiler Agent wirkt der leicht ergraute Kerl nicht mehr. Wir rechnen schon bald mit neuen Informationen seitens Ubisoft. Wir wollen erleben, wie viel vom alten Sam noch in **Blacklist** steckt. Als schleichender Held, als ungesehener Schatten ist uns Sam Fisher deutlich lieber denn als massenmordender US-Patrioten-Rambo. Den gibt es schließlich schon in genug anderen Spielen.

Markenzeichen Dreiauge: Sam Fishers Nachtsichtgerät gehört zu seinen bekanntesten Gadgets.



In bisher gezeigten Spielszenen geht Sam recht rabiat gegen seine Widersacher vor.

S

STAR CITIZEN — 2014

Action, Roberts Space Industries

Mit der **Wing Commander**-Reihe, dessen Ableger **Privateer** sowie mit **Freelancer** schrieb Entwickler Chris Roberts Spiele-Geschichte. Seine Weltraumabenteuer zählen zu den Klassikern. Im letzten Jahr tauchte Roberts mit seinem durch Spenden finanzierten Projekt aus der Versenkung auf. **Star Citizen** wird klassische Space-Combat-Dogfights im Stil eines **Wing Commander** bieten, darüber hinaus ein offenes Online-Universum mit Massive-Multiplayer-Elementen. Mit einer schon spielbaren Alpha-Version präsentierte Roberts bislang die beeindruckende Technik im Spiel. Die Grafik zählt zum Besten, was man auf einem PC zu sehen bekommen kann. Doch wie das Spiel letztlich funktioniert und welche der geplanten Inhalte am Schluss enthalten sind, ist noch unklar. Immerhin hat Roberts inzwischen über 7,3 Mio. US-Dollar an Spenden erhalten; damit dürfte sich das Projekt verwirklichen lassen.



Mit kinoreifer Optik sollen die Spieler in **Star Citizen** durchs Weltall fliegen. Eine modifizierte Engine von Crytek macht's möglich.



Die Cockpits der Schiffe sind bis ins kleinste Detail ausgearbeitet. Zudem ist jedes Display und jeder Hebel vom Spieler bedienbar.

STAR TREK — 26. APRIL 2013

Action, Namco Bandai

Das Spiel zum zweiten **Star Trek**-Kinofilm unter der Regie von J. J. Abrams lässt bis zu zwei Spieler in die Haut von Captain Kirk und Vulkanier Spock schlüpfen. Statt friedlich das Weltall zu erkunden, gilt es in der Rolle der Sternenflottenoffiziere jedoch, mit einer Auswahl an Schusswaffen fiese Außerirdische zu durchlöchern. Wir erwarten eine typische (und damit eher pomadige) Filmumsetzung mit mauer Grafik.

STAR WARS 1313 — 2013

Action, Activision

Auf der E3 im letzten Jahr hat dieser Titel für gehörig Aufsehen gesorgt, obwohl der gezeigte Trailer sehr kurz und Informationen wage waren. Zwei Dinge machen **Star Wars 1313** dennoch höchst spannend: Die Grafik sieht schon jetzt umwerfend gut aus und wirkt düster, detailliert und wunderbar erwachsen. Außerdem schlüpfen Sie in **Star Wars 1313** ausnahmsweise mal nicht in die Haut eines lichtschwertschwingenden Gutmenschen-Jedi, sondern kämpfen als Kopfgeldjäger ums Überleben. Das verspricht exotische Waffen und Ausrüstungen, wie wir sie von Schergen wie Boba Fett gewohnt sind. Der Titel des Spiels stammt übrigens von Ebene 1313, die sich unterhalb der Stadt Coruscant befindet. Hier tummelt sich der Abschaum der Stadt, hier sammeln sich Verbrecher aus dem ganzen Universum. Das Setting von **Star Wars 1313** ist so angenehm anders im Vergleich zu anderen **Star Wars**-Spielen, dass wir sehr gespannt sind, was daraus wird. Wir rechnen auf den großen Messen E3 und Gamescom 2013 mit neuen Informationen zum Spiel.



Spektakulär inszeniert sind die bisher gezeigten Szenen auf jeden Fall.



Star Wars 1313 bekommt ein Deckungssystem und somit einen Hauch Taktik spendiert.

SUI GENERIS — MAI 2014

Rollenspiel, Bare Mettle Entertainment

Auf Kickstarter konnte das düstere Mittelalter-RPG nur knapp sein Finanzierungsziel erreichen, gerade mal 160.000 Pfund kamen zusammen. Das ist nicht viel, wenn man bedenkt, wie vielversprechend **Sui Generis** aussieht! Das Indie-Team Bare Mettle Entertainment hat nämlich eine eigene Grafik-Engine inklusive Entwicklertools auf die Beine gestellt, mit der sich bereits schicke 3D-Welten und fein animierte Gegner bauen lassen. Highlight der Engine ist die aufwendige Physikberechnung, die auch in Nahkämpfen zum Einsatz kommt: Die Kontrahenten kreisen realistisch umeinander, geraten ins Straucheln, bringen sich mit Schlägen gegenseitig aus dem Gleichgewicht – sehenswert! Das RPG befindet sich derzeit in Entwicklung, wird aber noch viel Zeit brauchen – Frühling 2014 ist der früheste Termin.



Schon jetzt punktet **Sui Generis** mit einer starken Engine, die aufwendige Physik-Berechnungen beherrscht.

SURVARIUM — 4. QUARTAL 2013

MMO-Shooter, Vostok Games

Nach dem finanziellen Kollaps von **STALKER**-Entwickler GSC Game Worlds arbeitet ein Teil der ehemaligen Belegschaft am Free2Play-MMO-Spiel **Survarium**. Das spielt in einer von Katastrophen verwüsteten Endzeitwelt, in der Tausende Spieler zusammen oder allein versuchen, geifernde Mutanten und gefährliche Anomalien zu überleben sowie sich einen Namen bei hilfebedürftigen NPCs zu machen. Separate PvP- und Koop-Aufträge gibt's auch.

TEX MURPHY: PROJECT FEDORA — SOMMER 2013

Adventure, Big Finish Games

Interaktive Filme gelten heutzutage zwar als nahezu ausgestorben, doch das hält Big Finish Games nicht ab: Das sechste **Tex Murphy**-Adventure soll wie seine Vorgänger mit aufwendigen Filmclips, einem dystopischen Sci-Fi-Setting und einer stilvollen Film-noir-Story überzeugen. Wie viele Adventures in dieser Übersicht wurde auch **Project Fedora** erfolgreich über Kickstarter finanziert und wird ohne einen Publisher erscheinen.

THE BANNER SAGA — 2. QUARTAL 2013

Rollenspiel/Rundentaktik, Stoic

Nur drei Entwickler verbergen sich hinter dem Namen Stoic, doch die wissen, was sie tun: Das Trio besteht aus ehemaligen Bioware-Mitarbeitern, die mit **The Banner Saga** nun ihr eigenes Projekt umsetzen. Das Spiel ist als umfangreiche Trilogie angelegt und erzählt eine ernste Geschichte in einer rauen Wikinger-Fantasy-Welt. Wichtige Entscheidungen sollen dabei per Savegame-Import in Zukunft übertragen werden. Das erste Kapitel von **The Banner Saga** soll noch in diesem Jahr erscheinen. Eine spielbare Vorabfassung namens **The Banner Saga: Factions** ist bereits für ausgewählte Geldgeber zugänglich, sie dient als Mehrspieler-Testballon für das taktische Kampfsystem: Gefechte werden hier rundenbasiert auf einem 2D-Gitterfeld ausgetragen. **The Banner Saga** wurde erfolgreich über Kickstarter finanziert.



Mit **The Banner Saga: Factions** können Projektunterstützer bereits das Kampfsystem antesten.

THE ELDER SCROLLS ONLINE — 2013

Online-Rollenspiel, Bethesda

Morrowind, **Oblivion**, **Skyrim** – für Solo-Rollenspieler sind **The Elder Scrolls**-Titel quasi Pflicht. Bethesda wagt nun den Sprung ins heiß umkämpfte MMORPG-Genre. Mit einer tief gehenden Story, die für jeden Spieler individuell ausfallen soll und einem ausgefeilten PvP-System will das Entwicklerteam Zenimax Online beweisen, das **The Elder Scrolls Online** alles bietet, was man sich als Fan der Fantasy-Welt Tamriel wünscht. Erstmals wird man darin alle Provinzen bereisen können, was für einen gigantischen Spielumfang spricht. Bei einem ersten Anspiel-Event durften wir uns schon davon überzeugen, dass die Entwickler wirklich Wert darauf legen, ein typisches **The Elder Scrolls**-Feeling zu bieten. Laut einer Twitter-Meldung von Zenimax Online ist in den nächsten Monaten auch mit der Beta-Anmeldung zu rechnen.



In den PvP-Schlachten bei **The Elder Scrolls Online** sollen mehrere Hundert Spieler gleichzeitig agieren dürfen.

THE INCREDIBLE ADVENTURES OF V. HELSING — 2013

Action-Rollenspiel, Neocore Games

Das Hack & Slay schickt Sie als Monsterjäger in eine abgedrehte, steampunkartige Fantasy-Welt. Mit Schwert, Pistole und Magie halten Sie sich die Feinde vom Leib, scheffeln Erfahrung und lernen neue Skills, die Sie mit einem komplexen Power-up-System verstärken. Nebenbei richten Sie das Eigenheim Ihres Charakters ein, stellen per Crafting Ausrüstungsgegenstände her oder vergnügen sich im Koop-Modus mit bis zu vier Spielern.

THE RABBIT'S APPRENTICE — HERBST 2013

Adventure, Daedalic Entertainment

Mit diesem buchstäblich zauberhaften Adventure will Sie die Hamburger Spieleschmiede Daedalic im Herbst verzaubern. Es stammt aus der Feder von dem ehemaligen Indie-Spiel-Entwickler Matthias Kempke (**What Makes You Tick: A Stitch in Time**), den die Adventure-Spezialisten in ihr Team geholt haben. Besonders cool: Das Spiel kommt mit einer „Zaubermünze“ als Retro-Kopierschutz. Weitere Infos zum Zauberlehrling gibt's auf Seite 62.

THE WALKING DEAD: SURVIAL INSTINCTS — 2013

Action, Activision

Activisions Zombie-Spiel, das auf der TV-Serie **The Walking Dead** basiert, dreht sich um die Brüder Daryl und Merle Dixon, die nach der Zombie-Apokalypse auf dem Weg ins vermeintlich sichere Atlanta sind. Mehr auf Seite 60.

THIEF 4 — NICHT BEKANNT

Action-Adventure, Eidos

Bereits im Mai 2009 war das vierte Schleichabenteuer mit Garret angekündigt worden, doch in letzter Zeit wurde es totenstill um den Titel. Berichten des offiziellen Xbox-Magazines im Spätsommer vergangenen Jahres zufolge soll **Thief 4** erst mit der nächsten Konsolengeneration erscheinen. Diese wird mit der Xbox 720 und PlayStation 4 erst für das Jahresende erwartet. Möglicherweise kommt auch gleich die Unreal Engine 4 zum Einsatz.

TOMB RAIDER — 5. MÄRZ 2013

Action-Adventure, Square Enix

Unter dem schlichten Titel **Tomb Raider** geht die erfolgreiche Spieleserie im März in eine neue Runde. Diesmal dreht sich alles um die frühen Jahre der bekanntesten Archäologin der Welt. Im Alter von 21 landet sie schiffbrüchig auf einer Insel und bekommt dort mehr Abenteuer, als ihr lieb ist. Im Spiel leiht Nora Tschirner (**Keinohrhasen**) Lara die deutsche Stimme. Jetzt fehlt nur noch Til Schweiger. Kleiner Scherz …

TOTAL WAR: ROME 2 — ZWEITE JAHRESHÄLFTE 2013

Action, Ubisoft

Es gibt wohl keinen **Total War**-Fan, der nicht auf dieses Spiel wartet. **Rome: Total War** gehört zu den beliebtesten Teilen der Serie, sein Nachfolger hat allein deshalb schon gute Karten. Was die Engländer von Creative Assembly letztes Jahr präsentiert haben, dürfte selbst Genreabgeneigten Respekt einflößen: Sie zeigten die gewaltige Stadt Karthago in all ihrer Pracht, mit verwinkelten Gassen, weitläufigen Arealen, sanften Hügeln und gigantischen Tempeln in der Ferne. Beeindruckender haben Städte in der Serie noch nie ausgesehen. Nicht weniger gigantisch war die in und vor der Stadt tobende Schlacht, in der römische Legionen zu Fuß und mit Schiffen angriffen. Demnächst erwarten wir Neuigkeiten aus England und sind gespannt, ob sich die Vorfreude noch weiter schüren lässt! **Rome 2** könnte der bisher beste Teil der Serie werden. Wenn die KI was taugt.



Seeschlachten gibt es in der **Total War**-Serie seit **Empire**. Neu in **Rome 2**: Kombinierte Land- und Seegefechte.



TW-Fans wissen, was sie erwartet: gewaltige Schlachten, Belagerungen, Katapulte und ganz viel Taktik.

T

TRIALS EVOLUTION: GOLD EDITION FRÜHJAHR 2013

Geschicklichkeit, Ubisoft

Der frühere Xbox-Geheimtipp **Trials**, in dem Sie mit dem Motorrad schwierige Strecken meistern, kommt nun auch in einer Spezialedition auf den PC. In **Trials Evolution: Gold Edition** werden neben dem für den PC optimierten und verbesserten Hauptspiel **Trials Evolution** auch all die Features stecken, die dem Original auf der Konsole zu großem Erfolg verholfen haben: Ein Online-Mehrspielermodus, Leaderboards und natürlich auch von den Spielern selbst erstellte Spielinhalte wie selbstgebastelte Strecken. Obendrauf packt Publisher Ubisoft auch noch das komplette **Trials HD** – den auf Xbox Live Arcade sehr erfolgreichen Vorgänger. Käufer bekommen mit **Trials Evolution: Gold Edition** also gleich zwei erfolgreiche **Trials**-Titel mit insgesamt mehr als 120 Strecken, Geschicklichkeitsspiele und Mehrspieler-Level.



Sieht leichter aus, als es ist: Mehrspieler-Duelle mit mehreren Kontrahenten in **Trials: Evolution**.

W

WARFACE FRÜHJAHR 2013

Mehrspieler-Shooter, Trion Worlds

Eigentlich sollte Cryteks erster Free2Play-Titel schon Ende 2012 erscheinen, doch daraus wurde nichts. Mittlerweile ist **Warface** immerhin schon in der geschlossenen Beta-Phase – überraschend spät, wenn man bedenkt, dass das Spiel schon in Russland erhältlich ist. Der futuristische Militär-Shooter setzt auf unkomplizierten Koop-Ballerspaß, bei dem sich eine Spielergruppe durch eine Abfolge kurzer, zusammenhangloser Levels kämpft. Dazu wird es auch einen PvP-Modus geben, der unter anderem Deathmatch und dergleichen bieten soll. Einzelspielerinhalte sind nicht geplant. Wenig überraschend: Cryteks Spiel macht sich die jüngste Version der CryEngine zunutze und sieht entsprechend gut aus. Das Spiel setzt auf ein Free2Play-Modell; alle käuflichen Inhalte sollen auch ohne Bezahlung erreichbar sein.



Keine Story, kein Einzelspielermodus: **Warface** verspricht unkomplizierten Ballerspaß im Koop-Modus.

WARFRAME 2013

Action, Digital Extremes

Ninjas im Weltraum: Das ist, knapp zusammengefasst, der Gedanke hinter **Warframe**. Wir haben die Vier-Spieler-Koop-Partien des Third-Person-Actionspiels bereits in der geschlossenen Beta ausprobiert. In bislang noch reichlich öden Raumschiffkorridoren mähen Sie mit Knarre, Samuraischwert und einer Handvoll Spezialfähigkeiten reihenweise dümmliche KI-Widersacher um. Einsätze wählen Sie auf der Übersichtskarte eines Sternensystems aus. Mit verdienten Erfahrungspunkten, erspielten Moneten und gefundenen Mods verbessern Sie Skills und Ausrüstung der Spielfigur. **Warframe** setzt auf ein Free2Play-Konzept: Der Download ist kostenlos, wer schneller coole Ausrüstung haben will, drückt echte Euros ab. Schade: Der Schleichaspekt der Ninja-Thematik kommt zu kurz, hier ist trotz verschiedener Aufgaben Dauer-



Die kniffligeren Einsätze enden häufig mit einem herausfordernden Bosskampf.

WARGAME: AIRLAND BATTLE 1. QUARTAL 2013

Echtzeit-Strategie, Deep Silver

Was hat den Mehrspieler-Schlachten von **Wargame** noch gefehlt? Genau: Flugzeuge! Die Jets stellen aber nur einen Teil der über 300 frischen Einheiten im allein lauffähigen Add-on, dazu gibt's einen stärkeren Solo-Fokus.

WARHAMMER 40K: DARK MILLENNIUM

Rollenspiel, THQ

Darksiders 2-Entwickler Vigil Games kündigte letztes Jahr an, aus dem geplanten Online-Rollenspiel ein Solo-Abenteuer zu machen. Seitdem ist es still um das Projekt geworden. Vor 2014 wird das wohl nichts, wenn überhaupt; was mit dem Spiel passieren wird, ist unklar. Schade, denn ein **Warhammer 40K**-Online-Rollenspiel hätte sicherlich jede Menge Fans angezogen. So bleibt nur zu hoffen, dass das Spiel überhaupt erscheint.

WARHAMMER 40K: DAWN OF WAR 3

Echtzeitstrategie, THQ

Auch wenn **Dawn of War 3** schon einmal angekündigt wurde, in Produktion ist es noch nicht. Durch die Finanzprobleme des Publishers THQ mussten bei **Dawn of War**-Entwickler Relic Leute entlassen werden. Derzeit ist unklar, ob ein neuer Teil der äußerst beliebten Echtzeitstrategieserie kommen wird. Relic ist voll und ganz mit der Fertigstellung von **Company of Heroes 2** beschäftigt. Hoffen wir also auf bessere Zeiten.

WASTELAND 2 OKTOBER 2013

Rollenspiel, Inixile Entertainment

Beflügelt durch den Erfolg von Double Fine startete auch Brian Fargo (Gründer von Interplay) eine Spendenkampagne über Kickstarter: Sein Projekt **Wasteland 2** soll der offizielle Nachfolger des Rollenspiel-Klassikers von 1988 werden. Die Idee kam prima bei den Fans an: Rund 3 Millionen US-Dollar konnten Fargo und sein Team über Kickstarter sammeln! **Wasteland** gilt als der geistige Vater von **Fallout** und genau in diese Richtung soll nun auch der zweite Teil gehen: Das Party-RPG spielt in einer postapokalyptischen Zukunft, in der sich die Menschheit langsam von den Folgen eines nuklearen Krieges erholt. Man steuert eine mehrköpfige Party aus der **Fallout**-typischen Draufsicht durch eine verstrahlte Einöde, wo Jahre zuvor noch die Vereinigten Staaten von Amerika waren. Die Story soll zynischen Humor, aber auch viele folgenschwere Entscheidungen mit ernsten Momenten bieten. Anders als in Bethesdas **Fallout 3** laufen Kämpfe in **Wasteland 2** rundenbasiert ab und verlangen keine schnellen Reaktionen. Ob der Termin im Oktober 2013 gehalten werden kann, erscheint uns jedoch fraglich.



Ranger, Soldaten, Schatzsucher – das Setting erinnert uns stark an **Fallout: New Vegas**.



Trotz hübscher 3D-Grafik wird das Geschehen aus einer isometrischen Draufsicht dargestellt, ähnlich wie in **Fallout**.

WATCH DOGS — 2013

Action, Ubisoft

Watch Dogs gehört zu der Riege von Titeln, die auf der E3 Mitte letzten Jahres für Aufsehen gesorgt haben – und dann spurlos in der Versenkung verschwunden sind. Es ist ein offenes Geheimnis, dass das Open-World-Spiel für die nächste Konsolengeneration entwickelt wird, denn das bisher Gezeigte war aktueller Konsolenhardware hoffnungslos überlegen. In der düsteren Zukunftsvision ist die gesamte Welt miteinander vernetzt. Der Protagonist, ein begabter Hacker, ist in der Lage, dadurch die Umwelt zu seinen Gunsten zu beeinflussen, etwa indem er Störsignale sendet, Ampeln im richtigen Moment umschaltet oder jede erdenkliche Information in Sekundenbruchteilen aufspürt. Wann **Watch Dogs** erscheint und was genau sich dahinter verbirgt, wird sich dieses Jahr mit Sicherheit klären. Hoffen wir, dass sich der erste, sehr gute Eindruck bestätigt!



Die Action in **Watch Dogs** ist brillant inszeniert und trumpft mit stylishen Zeitlupensequenzen auf.


Mit einer Art Smartphone kann der Protagonist die Elektronik in seiner Umgebung manipulieren.

WILDMAN — 2014

Action-RPG / Strategie, Gas Powered Games

Nach Tim Schafer, Charles Cecil, Peter Molyneux und vielen anderen gesellt sich nun auch Chris Taylor zu jenen Entwicklern, die ihr nächstes Projekt über Kickstarter finanzieren wollen. Taylors jüngstes Spiel heißt **Wildman** und will drei Genres unter einen Hut bringen: Action-RPG, Echtzeitstrategie und Moba. Und so soll's funktionieren: In der Rolle eines Steinzeitmenschen erforscht der Spieler eine Welt, in der er im **Diablo**-Stil Gegner bekämpft, seinen Charakter entwickelt und Beute und Rohstoffe sammelt. Von Zeit zu Zeit erklärt er KI-Gegnern den Krieg und baut dann im Strategie-Modus eine Basis mit Abwehranlagen und Produktionsstätten auf. Schließlich entbrennt ein Echtzeit-Kampf mit den frisch gebauten Armeen, die sich dann im **Dota**-Stil automatisch in die Wolle kriegen. **Wildman** ist zwar auf Einzelspieler ausgerichtet, allerdings sollen auch kooperative PvE-Schlachten gegen KI-Gegner möglich sein.


In **Wildman** startet man zwar als Höhlenmensch, entwickelt seine Ausrüstung im Spielverlauf aber deutlich weiter – selbst Laser-Waffen sind eingeplant.



Zwischen den Echtzeit-Schlachten à la **Dota** erforscht man eine große Außenwelt, in der sich **Wildman** ähnlich wie **Dungeon Siege** oder **Diablo** spielen soll.

WILDSTAR — 2013

Online-Rollenspiel, NCsoft

Der Titel der Carbine Studios überzeugt vor allem durch das Figurendesign und die leicht comicartige Grafik. Wichtiges Features ist das Telegraph-System. Es zeigt Ihnen durch farbige Markierungen an, wo die nächste Attacke des Gegners auftrifft. Das gibt Ihnen die Möglichkeit, rechtzeitig auszuweichen, indem sie das Weite suchen. Wann genau Sie auf den Planeten Nexus reisen und das Verschwinden von Aliens untersuchen können, ist noch nicht bekannt.

WORLD OF WARPLANES — 2013

Action-MMOG, Wargaming.net

Im Pendant zur Welt der Panzer brettern Sie mit allerlei historischen Flugzeugen durch die Lüfte und liefern sich heiße Dogfights mit anderen Piloten. Die Entwickler haben Erfahrung – und wir keine Sorge, dass es schiefgeht.

X REBIRTH — 2013

X

Simulation, Deep Silver

Die komplett neue Engine fordert ihren Tribut. Ursprünglich sollte **X Rebirth** bereits 2011 erscheinen, wurde dann auf Ende Dezember 2012 und jetzt auf dieses Jahr verschoben. Fans, die auf actionreiche Weltraumkämpfe, ein realistisches Handelssystem und viele Möglichkeiten für Entdeckungen warten, müssen sich weiter in Geduld üben. Übrigens: Trotz einfachen Einstiegs soll der Titel die nötige Spieltiefe bieten.

XCOM — 2013

Ego-Shooter, 2K Games

Im Oktober 2012 machten Gerüchte die Runde, dass Entwickler 2K Marin aus dem seit vielen Jahren in Entwicklung befindlichen Ego-Shooter mit Alien-Beteiligung ein Third-Person-Actionspiel gemacht habe und plane, dieses als Budget-Downloadspiel zu veröffentlichen. Begleitet wurde die Meldung von angeblichen Screenshots mit der neuen Kameraperspektive. Eine offizielle Bestätigung steht aber weiterhin aus.

ZENO CLASH 2 — 1. QUARTAL 2013

Z

Action, Atlus

Sequel zum gelungenen Ego-Fantasy-Prügelspiel von 2009. **Zeno Clash 2** soll mehr Moves, deutlich größere Levels und RPG-Elemente bieten. Anstelle der Source Engine kommt diesmal die Unreal Engine 3 zum Einsatz.

Serientäter und Gerüchteküche: Was kommt 2013 (vielleicht) noch?

Von: Peter Bathge

War's das etwa schon? I wo, diese Spieleserien haben auch 2013 ihren jährlichen Auftritt!



Na, haben Sie auf den vorherigen 16 Seiten etwas vermisst? Das neue **Call of Duty** vielleicht oder die jährliche Ausgabe der **Assassin's Creed**-Serie? Keine Sorge: Diese Spiele haben wir nicht vergessen. Ihr Fehlen in der Liste hat einen einfachen Grund: Sie sind noch nicht offiziell angekündigt.

Die Großen kommen wieder

Aber klar: Auch im November 2013 erscheint wieder ein neues **Call of Duty**, darauf verwetten wir unser verschwitztes Unterhemd. Dem etablierten Turnus folgend, ist diesmal wieder Serienerfinder Infinity Ward mit einem neuen Teil der **Modern Warfare**-Reihe dran. Ubisoft hat derweil schon mal per Umfrage bei den Käufern von **Assassin's Creed 3** vorsichtig nachgefragt, ob diese Lust auf ein neues Abenteuer mit Held Connor hätten. Haben sie, der nächste Teil ist fest eingeplant.

Auch keine Überraschung: Im Herbst gibt es die jährlichen Updates der großen Sport- und Rennspielserien. **PES** und **FIFA**, **NBA 2K** und **Need for Speed** – das Übliche. Standardware: lecker, leicht verdaulich und keinen Deut innovativ.

Die Neuen trauen sich was

2013 wird aber trotz dieser Ewiggestrigen hoffentlich auch ein Jahr der Innovation, in dem spätestens zur E3 im Juni alle möglichen Hersteller neue Spiele ankündigen – parallel zur mutmaßlichen Vorstellung der neuen Konsolengeneration. Dann dürften auch endlich erste Informationen zu **Homefront 2** an die Öffentlichkeit dringen. Der Ego-Shooter befindet sich schon seit Längerem bei der englischen Niederlassung von Crytek in Entwicklung.

Apropos Ego-Shooter: Sagt Ihnen Respawn Entertainment noch etwas? 2010 gründeten Jason West und Vince Zampella das Studio, nachdem sich die Infinity-Ward-Chefs mit Publisher Activision überworfen hatten. Seitdem arbeiten die **Call of Duty**-Macher an einem Konkurrenten zur übermächtigen Militär-Shooter-Serie, die sie einst selbst an die Marktspitze geführt haben. Bislang gab es von dem namenlosen Projekt aber nur einen verschwommenen Screenshot zu sehen.

Die Gerüchte nehmen überhand

Die Existenz anderer Spiele wird noch nicht einmal durch ein Bild belegt. Aber die Gerüchteküche brodelt. So soll Bioware schon kräftig Überlegungen zum nächsten **Mass Effect** anstellen, das die Vorgeschichte der Shepard-Trilogie erzählen könnte. **Total War**-Erfinder Creative Assembly hat sich die **Warhammer**-Fantasy-Lizenz gesichert und entwickelt auf deren Basis ein neues Strategiespiel. Blizzard werkelt am ersten Add-on zu **Diablo 3** und am fünften (!) zu **World of Warcraft**. Außerdem stehen die Chancen gut, dass die Kalifornier auf der Blizzcon-Hausmesse ihr neues Online-Rollenspiel **Titan** zeigen, über das sich die Spielergemeinde bereits seit Jahren das Maul zerreißt.

Hinweise für ein **Mirror's Edge 2** befinden sich auch schon seit Jahr und Tag im Umlauf. Entwickler Dice würde gerne eine Fortsetzung der Ego-Hopserei entwickeln, aber EA hat sich bisher immer geziert, das Go zu geben. Vielleicht wird es ja 2013 was? Bei der Gelegenheit könnte EA auch gleich noch das nächste Spiel der **Plants vs. Zombies**-Macher ankündigen, die der Konzern aus Redwood City letztes Jahr geschluckt hat. Ein **Plants vs. Zombies 2** würde bei uns in der Redaktion offene Türen einrennen.

Das spannendste Thema dieses Jahres hat aber Entwickler Valve in der Röhre. Die **Half-Life**-Macher könnten dieses Jahr endlich Teil 3 der Shooter-Serie vorstellen. So lassen sich jedenfalls jüngste vage Aussagen von Studio-Chef Gabe Newell deuten. Wenn das mal nicht gute Aussichten für 2013 sind! ❑

Grand Theft Auto 5

Von: Wolfgang Fischer

Spielwelt, Features und Charaktere – wir fassen alle bekannten Fakten zum Open-World-Hit zusammen!

Das neue **Grand Theft Auto** wird groß. Verdammt groß. Es wird das größte **GTA** aller Zeiten. Wir erleben darin die Geschichte dreier ungleicher Gangster und tauchen gleichzeitig ab in ein satirisches Zerrbild der heutigen USA. Der Schauplatz Los Santos ist eine überzogene Version der Metropole Los Angeles samt Umgebung. Wie in einer bitterbösen Satire werden hier die Eigenheiten der Region, ihre Bewohner und die aktuellen Probleme aufs Korn genommen. So erleben wir, wie die Immobilienkrise allerorten für Zwangsräumungen sorgt und wie hässlich die Konsumgesellschaft sein kann. Die Boutiquenkette im Spiel heißt etwa Anna Rex, als Anspielung auf Anorexie – Magersucht. Und das örtliche Luxushotel? Es heißt Richman! Am Strand joggen die Schönen, unter den Highways zelten die Obdachlosen und Sie steuern gleich drei Spielfiguren durch die Stadt. Alle wollen aus ihren Lebensumständen entfliehen und die Tatsache, dass Michael, Franklin und Trevor ungleicher kaum sein könnten, sorgt für viel Story-Zündstoff.

Drei Helden, drei Perspektiven

Das Gameplay von **GTA 5** wird der serientypische Mix aus freiem Erkunden der Spielwelt, dem Suchen und Finden von Sammelobjekten, dem Erledigen diverser Nebenjobs und Zusatzaufgaben sowie natürlich der Hauptstory. Außerhalb der Missionen können Sie dabei frei zwischen den drei Spielfiguren wechseln. Innerhalb der Story-Missionen schreibt das Spiel teils vor, wen Sie steuern. Teils lässt es Ihnen auch die Wahl, welche Rolle Sie innerhalb bestimmter Abschnitte spielen wollen. Im Spielverlauf werden Sie zu Fuß unterwegs sein, Sie werden ballern und dabei ein überarbeitetes Deckungssystem nutzen. Und Sie werden allerlei Fahrzeuge steuern. Dank einer neuen Fahrphysik soll sich das weitaus besser anfühlen als je zuvor. Und auch Ihre Ohren bekommen Neues mit: Erstmals gibt es neben den Radiosendern im Spiel auch einen richtigen Soundtrack! ❑

GTA-5-GRAFIK JETZT SCHON!

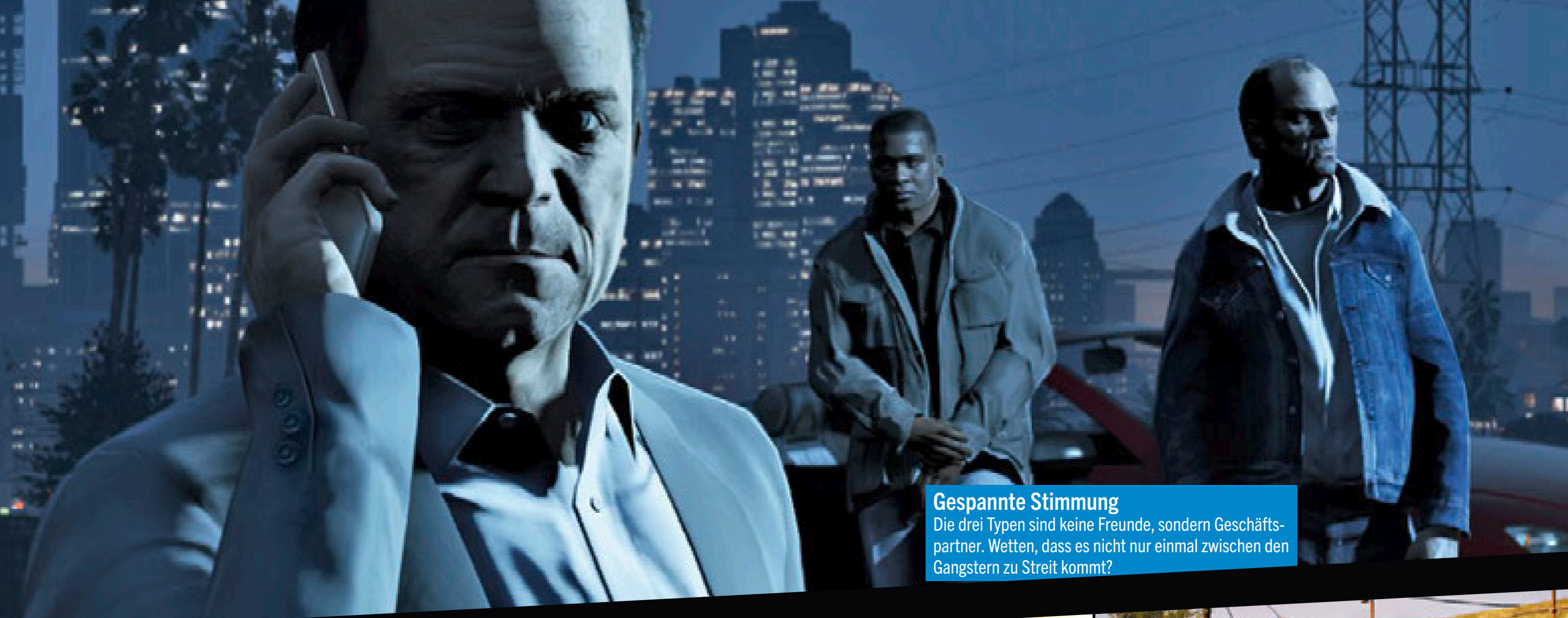
Technisch macht GTA 5 neben besseren Charaktermodellen vor allem in Sachen Beleuchtung große Sprünge. Dank einer PC-Mod sind solche modernen Effekte auch in GTA 4 möglich.

Wer leistungsfähige PC-Hardware und vor allem eine flotte Mehrkern-CPU sein Eigen nennt, kann mit der Mod iCEnhancer (www.icelaglace.com) die Grafikqualität von **Grand Theft Auto 4** in ungeahnte Höhen schrauben. Die Mod verbessert Texturqualität, Schattendarstellung, Beleuchtung und Post-Processing-Effekte, was für einen modernen, teils fotorealistischen Look sorgt. Aber seien Sie gewarnt! Sie müssen sich ein wenig einlesen und auch etwas herumprobieren, bevor Sie zufriedenstellende Ergebnisse erzielen.



DIE CHARAKTERE

Ein Profi, ein Greenhorn und ein Psychopath. Wir stellen Ihnen das Gangstertrio von **Grand Theft Auto 5** vor.



Gespannte Stimmung
Die drei Typen sind keine Freunde, sondern Geschäftspartner. Wetten, dass es nicht nur einmal zwischen den Gangstern zu Streit kommt?







MICHAEL

Alter: 40 bis 50
Wohnort: Rockford Hills, Los Santos
Familienstand: Verheiratet mit seiner Frau Amanda. Zwei Kinder, Jimmy und Tracy.
Beruf: Im „Ruhestand"
Fähigkeiten: Raubzüge planen und ausführen
Hintergründe: Michael wuchs an der Ostküste auf, lernte Trevor kennen und zog mit ihm große Überfälle durch. In dieser Zeit lernte er seine Frau kennen. In **GTA 5** erleben wir ihn als vermeintlich gemachten Mann. Aus einem Deal mit dem FIB (**GTA**-Version der US-Bundespolizei FBI) ging er als reicher, freier Mann hervor. Doch Michaels Ehe ist praktisch am Ende, seine Kinder ignorieren ihn. Und ihm geht das Geld aus. Michael hat also alles und doch nichts zu verlieren!
Fakten: Michael war der erste Charakter, den Rockstar Games als Held für das Spiel ersann.
- Michael ist der älteste **GTA**-Spielheld der Seriengeschichte und obendrein der erste mit Frau und Kindern.



FRANKLIN

Alter: Mitte 20
Wohnort: South Los Santos
Familienstand: Ledig, hat aber eine Freundin
Beruf: Fahrzeug-Rückbeschaffung
Fähigkeiten: Jede Menge Ehrgeiz, routinierter Fahrer



Hintergründe: Wuchs im Problemstadtteil South Los Santos auf – ohne Geld, Bildung oder eine richtige Familie. Dealte kurze Zeit mit Drogen, wurde verhaftet und schwor der Kriminalität nach seiner Freilassung ab. Es folgt eine Beschäftigung als Fahrzeug-Rückbeschaffer für einen zwielichtigen Autohändler. Edle Luxuskarossen zu überführen bringt Franklin Geld und Ansehen, doch er will mehr: Er will raus aus seinem Viertel, will nicht enden wie die üblichen Straßengangster. Zufällig gerät er an Michael, der viel Potenzial in dem jungen Schwarzen sieht und ihn unter seine Fittiche nimmt. Franklin sieht in Michael die Chance, aus seinen Umständen auszubrechen. Gleichzeitig verfolgt ihn sein altes Leben – in Gestalt seines durchgeknallten Gangster-Kumpels Lamar.
Fakten: Anders als übliche **GTA**-Helden hat Franklin zu Spielbeginn noch keine Verbrecherkarriere hinter sich.
- Franklin besitzt einen Rottweiler namens Chop.

TREVOR

Alter: Anfang/Mitte 40
Wohnort: Blaine County
Familienstand: Ledig
Beruf: Drogen- und Waffenschmuggel
Fähigkeiten: Erfahrener Pilot, Ex-Soldat
Hintergründe: Diente zunächst im Militär als Pilot. Nach seinem Ausscheiden in den 90ern lernte er Michael kennen. Beide wurden schnell gute Freunde und zogen einige schwere Raubzüge durch. Doch danach kam es zum Bruch zwischen den beiden. War Michaels Deal mit dem FIB der Grund dafür? Mit Trevor ging es seitdem bergab: Er haust im Wohnwagen in einem Hinterwäldlernest und verdient sich als örtlicher Drogen- und Waffenhändler sein Geld. Obendrein ist Trevor selbst drogenabhängig, was ihn zum launischen, cholerischen Pulverfass macht. Trevor ist clever, ja sogar genial. Gleichzeitig ist er aber auch egoistisch, sein Verhalten ist teils irrational und er neigt zu Gewalttätigkeiten. Für Michaels Gangsterpläne ist Trevor nach wie vor ein wichtiges Puzzleteil. Beide finden wieder zueinander. Doch von Trevors Seite bleiben viele Vorbehalte und auch Michael scheint Trevor noch nicht ganz über den Weg zu trauen.
Fakten: Voller Name: Trevor Phillips
- Erster drogenabhängiger **GTA**-Held
- War zunächst nur als Nebenrolle geplant
- Tattoo auf den Fingerknöcheln: „Fuck You"
- Tattoo in seinem Nacken: Gestrichelte Linie und Schriftzug „Cut Here" (hier abschneiden)

WILLKOMMEN IN LOS SANTOS!

Es wird die größte GTA-Welt aller Zeiten, doch so ganz neu ist die Welt von Grand Theft Auto 5 nicht. Los Santos und Umgebung kennen wir bereits.

Die Fläche, über die sich das virtuelle Santos mitsamt Umland im Spiel erstreckt, ist unfassbar riesig. Sie ist so groß, dass die letzten drei großen Open-World-Titel von Rockstar Games – **GTA 4**, **GTA San Andreas** und **Red Dead Redemption** – darin Platz hätten. Und wie es aussieht, wird es nur eine große Stadt im Spiel geben, dazu kommt aber noch jede Menge Umland. Vom Salzsee Alamomeer über den Gipfel des Mount Chiliad bis hin zum reißenden Fluss Zancudo gibt es jede Menge Sehenswürdigkeiten außerhalb der Stadt zu entdecken. Die Spielwelt ist in verschiedene Bezirke unterteilt und nicht – wie bei den Vorgängern – in Inseln!



Blick nach Süden
Hier sehen Sie ganz Los Santos vor sich, von den Hügeln nördlich der Stadt aus. Im Hintergrund, rechts von der auffälligen Brücke liegt der Touristenmagnet Vespucci Beach. Hafen- und Industriegebiete finden sich weiter links.

Größer, realistischer, komplexer
Während Los Santos in **GTA San Andreas** (siehe Extrakasten rechts) nur aus einer Handvoll Häuserblöcke bestand, ist die Stadt in **GTA 5** sehr viel weitläufiger. Sie hat daher viel realistischere Proportionen und bietet Raum für jede Menge verschiedene Viertel. Diese Spielwelt dürfte sich viel echter anfühlen als in **GTA: San Andreas**. Doch können die Entwickler all diesen Platz auch mit spannenden Inhalten füllen?

Kletterei am Wahrzeichen
Das große Vinewood-Schild dient nicht nur als Wahrzeichen des örtlichen Film-Viertels, sondern ist auch Schauplatz einer spannenden Mission. Beachten Sie hier die vielen Details wie Rost und Schmierereien.

Déjà-vu
Wir kennen diese Szene! Nicht etwa aus dem Spiel, sondern aus dem echten Leben. Vespucci Beach, die **GTA**-Variante von Venice Beach, trifft die Atmosphäre der berühmten Touri-Meile hundertprozentig.



Tauchgang
Nicht nur die Landschaft, auch der Grund des Ozeans ist detailliert modelliert – inklusive Korallenriffe. Doch Vorsicht beim Tauchgang, es lauern bissige Raubfische!



DIE FAN-VERMESSUNG

GTA-Fans sind einmalig! Sie sind derart an ihrem Spiel interessiert, dass sie jedes noch so kleine Detail analysieren – und daraus eine Karte der Spielwelt erarbeiten.

Die User von gtaforums.com sind gerade dabei, in mühsamer Detektivarbeit alle bislang veröffentlichten Bilder und Videos zu analysieren und daraus Karten der Spielwelt zu erstellen (tinyurl.com/GTA5-Mapping). Ein unglaubliches Projekt!



Detektivarbeit
Anhand solcher Skizzen analysieren die Fans, welche Gebäude und Landmarken in einer Szene zu sehen sind.



Ambitionierter Entwurf
Diese Karte zeigt eine hypothetische Version von Los Santos, in die sich alle bisher erschienenen Bilder und Trailer einfügen.



DAS WILDE LANDLEBEN

Im Spiel wird es große ländliche Gebiete und Wildnis geben. Der Trailer deutet auf spektakuläre Missionen in diesen Arealen hin. Doch gelingt es Rockstar, diese Räume auch abseits der Story für den Spieler interessant zu machen?

Totes Meer, totes Land
Das Alamomeer ist ein riesiger Binnensee. Wie bei seinem realen Vorbild, dem Saltonsee, verdunstete ein großer Teil des Wassers, was eine lebensfeindliche Salzbrühe hinterließ. Der umliegende Bezirk Blaine County ist völlig verwahrlost.







Abseits der Straße
Die weitläufigen Wildnis-Abschnitte lassen sich nur mit Offroad-Equipment befahren, von dem es im Spiel jede Menge geben wird.

DAS „ALTE" LOS SANTOS

Los Santos? Kennen wir schon – aus GTA San Andreas. Doch damals sah die Stadt noch anders aus!

Anders als das neue **GTA 5** bildete der 2004er-Titel gleich einen ganzen Bundesstaat, San Andreas, ab. Dazu gehörten neben Los Santos noch die Städte San Frierro und Las Venturas (basierend auf San Francisco und Las Vegas). Kein Wunder, dass diese Städte eher kompakt wirkten. Damals war die Spielwelt jedoch revolutionär groß. Und sie konnte ohne Zwischenladezeiten komplett erkundet werden.



Nur ein Drittel
Hier sehen Sie Los Santos aus **San Andreas**, wo die Stadt nur eine von dreien ist, die Sie im Spiel erkunden.



Quantensprung
In den neun Jahren seit **GTA San Andreas** hat sich die Grafik dramatisch weiterentwickelt.

AUTOS, WAFFEN & SPEKULATIONEN

Wie es sich für die Serie gehört, dürfen Sie sich hinters Steuer diverser Fahrzeuge, Flugzeuge, Boote und anderer Vehikel klemmen. Geballert wird natürlich auch!

Dass es eine riesige Auswahl an normalen Autos geben wird, dürfte niemanden überraschen. Erstaunlicher ist da die Vielzahl an exotischen Vehikeln und Flugzeugen, die im bisher veröffentlichten Material zu sehen sind. In vielen Missionen scheint es hoch in die Luft, raus aufs Wasser oder gar unter die Meeresoberfläche zu gehen. Das lässt auf einige spektakuläre Szenarien und denkwürdige Momente hoffen. So gehört sich das für eine spannende Gangsterstory! Was das Material ebenfalls verrät: Es wird eine Vielzahl an Waffen geben – von der Pistole bis zum Sturmgewehr!



Multitasking
Gleichzeitig rasen, lenken und ballern. Damit das Spaß macht, muss die Steuerung problemlos funktionieren!



Tauchgang
Was wird es wohl unter der Wasseroberfläche zu entdecken geben? Hoffentlich mehr als öde Sammelobjekte.



Vermummt
Ist Franklins Maskierung hier Kosmetik? Oder verbirgt sich dahinter, wie bei **Red Dead Redemption**, ein Feature? Bei Rockstars Konsolen-Western erlaubte die Banditenmaske Missetaten als Gesetzloser, ohne dass das Ansehen der Spielfigur litt.



Dicker Brummer
Hier sehen wir Trevor an Bord einer ausgewachsenen Passagiermaschine. Teil einer Mission? Oder kann man den dicken Brummer jederzeit abheben lassen?

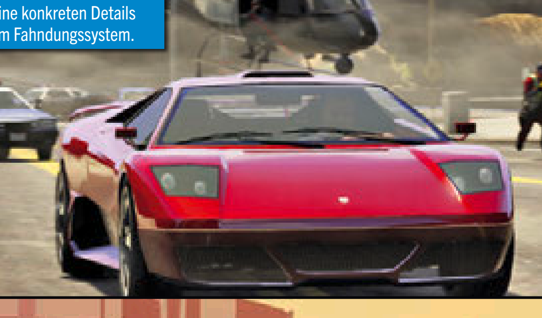


Waffen-Tuning?
Die Laser-Zielhilfe an Trevors Gewehr macht uns neugierig. Wird man Waffen individualisieren können?



Wettkampf
Traditionell wird es auch einige Rennen geben. Gut, dass Rockstar eine Fahrphysik auf Rennspiel-Niveau verspricht.





Ärger am Hals
Hier haben wir jede Menge Cops am Hals. Bislang verriet Rockstar noch keine konkreten Details zum Fahndungssystem.

ALLES NEU IN TEIL 5?

Beim Vergleich zu GTA 4 fällt auf: Manches Polygon-Objekt blieb unverändert.

Noch ein Fall von Fan-Forschung. In einem Forum (tinyurl.com/GTA-Vergleich) stellten User Screenshots von **GTA 5** in **GTA 4** nach. Und siehe da: Im Beispiel sieht man eindeutig, dass das Cross-Bike fast 1:1 ins neue Spiel übernommen wurde.



GTA 4



GTA 5

„Alles bislang Gezeigte wirkt einfach unfassbar gut. Das wird super!"



Wolfgang Fischer

Rockstar Games ist traditionell sehr vorsichtig, wenn es um Informationen, Bilder und Videos zu neuen Spielen geht. Man zeigt stets sorgfältig ausgewähltes Material; bislang spielte man uns den Titel auch nur vor – und zwar nur wenige, recht lineare Szenen. Viele unserer Fragen und Spekulationen werden sicherlich erst nach dem Release eindeutig geklärt sein. Was uns Rockstar aber schon jetzt ganz deutlich macht: **Grand Theft Auto 5** wird ein extrem ambitionierter Titel und führt mit den drei Spielfiguren eine krasse Neuerung ein. Obendrein wirkt der Titel schon jetzt atmosphärischer und spannender als mancher Kinofilm. In Sachen Storytelling scheint sich Rockstar Games hier ein neues Denkmal zu setzen!

GENRE: Action
ENTWICKLER: Rockstar North
PUBLISHER: Rockstar Games
TERMIN: Nicht bekannt

EINDRUCK **ÜBERRAGEND**

Tomb Raider

Von: Heinrich Lenhardt

Lara Crofts Wiedergeburt als Actionheldin hat Multiplayer-Modi im Gepäck! Bei unserer Expedition entdeckten wir zudem neue Missionen der packenden Story.

Wenn schon Reboot, dann aber richtig: Bei dem Neustart der **Tomb Raider**-Serie schlachtet Entwickler Crystal Dynamics munter die sprichwörtlichen heiligen Kühe und macht auch vor der Story nicht halt. Das kalifornische Studio hat freie Hand bei der Neugestaltung von Lara Crofts Biografie, ohne Rücksicht auf frühere Episoden. Das gilt sowohl für das im März erscheinende Comeback-Spiel, das sich um die erste Expedition der Heldin dreht, als auch für künftige Fortsetzungen. Spielerisch bedeutet die Neuerfindung der Serie eine stärkere Orientierung an zeitgenössischen Action-Adventure-Hits wie der **Batman**- oder **Uncharted**-Reihe. Doch bevor wir bei unserem Studiobesuch neue Szenen aus der mitreißenden Einzelspieler-Story erleben, hat Creative Director Noah Hughes eine Überraschung auf Lager: handfeste Multiplayer-Action, die wir gleich ausprobieren dürfen!

Multiplayer aus Montreal

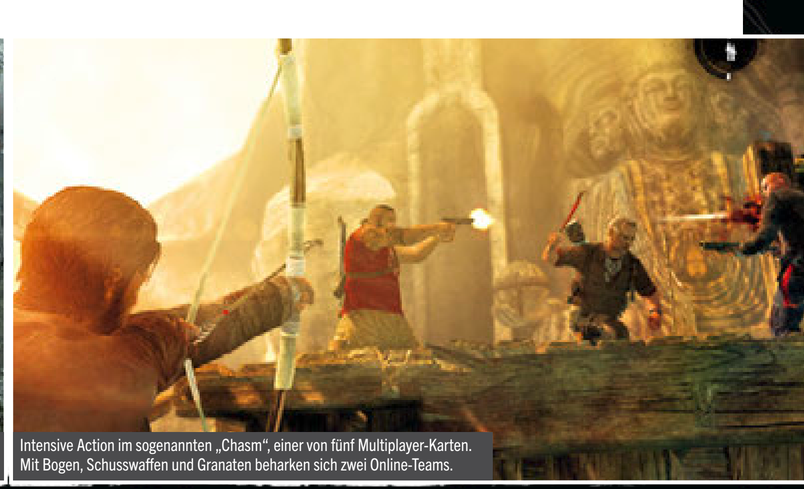
Vier Spielmodi, fünf Karten, zwei aufeinander schießende Teams – bin ich hier im richtigen Spiel? Zwar experimentierte bereits der Serienableger **Lara Croft and the Guardian of Light** mit einer Koop-Spielvariante, aber die Marke **Tomb Raider** assoziiert man mit so ziemlich allem, nur nicht mit Multiplayer-Wettkampf. Als vor rund drei Jahren mit der Arbeit am Spiel begonnen wurde, war es ursprünglich als Solo-Abenteuer geplant, wie Noah Hughes uns erzählt: „Wir fanden die Idee eines Multiplayer-Modus spannend, entschieden uns aber, sie nicht umzusetzen, weil wir nichts vom Einzelspieler-Erlebnis wegnehmen wollten." Aber dann ergaben sich Kapazitäten bei Eidos Montreal, die Kollegen des anderen Studios konnten den Bereich komplett übernehmen. Multiplayer auf Kosten der Story hätte Hughes abgelehnt, aber in dieser Konstellation war die Umsetzung realistisch. Eine solche Verteilung der Entwicklungsaufgaben erfreut sich steigender Beliebtheit, so wurde auch bei **Mass Effect 3** und **Far Cry 3** die Mehrspieler-Arbeit von Spezialteams erledigt.

Lara erst ab Stufe 60

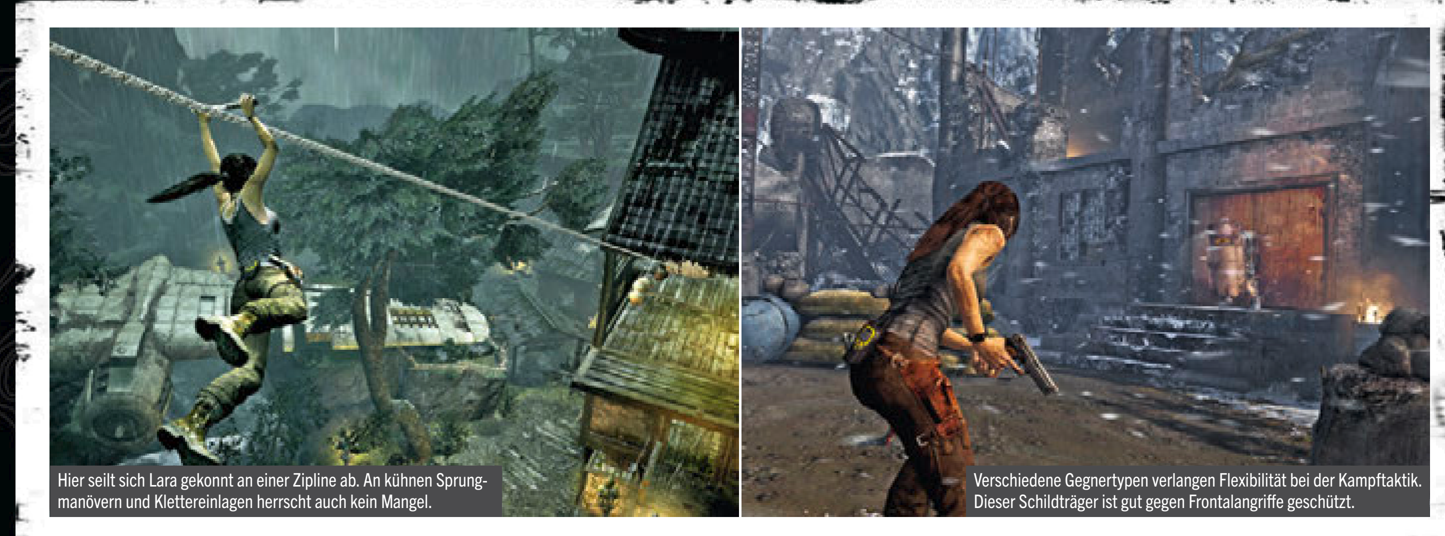
Bei der Wahl von Fraktion und Charakter im Multiplayer-Modus von **Tomb Raider** gibt es ein Wiedersehen mit Figuren aus der Kampagne. Die Guten von der Endurance-Expedition treten gegen die bösen Plünderer an. Pro Seite gibt es ein Dutzend Spielfiguren, aber nur ein paar davon sind



In der Multiplayer-Lobby stehen pro Fraktion ein Dutzend Charaktere zur Wahl, doch viele dieser Spielfiguren werden erst beim Erreichen höherer Stufen freigeschaltet.



Intensive Action im sogenannten „Chasm", einer von fünf Multiplayer-Karten. Mit Bogen, Schusswaffen und Granaten beharken sich zwei Online-Teams.



Hier seilt sich Lara gekonnt an einer Zipline ab. An kühnen Sprungmanövern und Klettereinlagen herrscht auch kein Mangel.

Verschiedene Gegnertypen verlangen Flexibilität bei der Kampftaktik. Dieser Schildträger ist gut gegen Frontalangriffe geschützt.

sofort zugänglich. Durch das Erreichen bestimmter Levelstufen werden neben neuen Waffen auch die restlichen Charaktere freigeschaltet. Wer zum Beispiel mit Lara Croft antreten will, muss erst einmal Höchststufe 60 erreichen. Zur Wahl stehen auch aus der Story bekannte Figuren wie Samantha, Roth oder Jonah, auf der anderen Seite gibt es alle möglichen Vertreter des Bösewicht-Personals wie Vlad (weitere Details verkneifen wir uns wegen Spoiler-Gefahr). Doppelgänger sind erlaubt. Theoretisch kann es also passieren, dass beim Expeditions-Team zwei Laras gleichzeitig herumhüpfen.

Die Spielfigurenwahl ist rein kosmetisch, im Prinzip kann jeder Charakter jede Waffe verwenden. Sie dürfen vor einer Partie zwei Loadouts definieren, zwischen denen man bei jedem Respawn wählt. Neben der Waffenwahl bestimmen Sie auch je einen offensiven und defensiven Skill. Zum Beispiel wird man durch Nadelkissen resistent gegen Pfeilbeschuss. Offensive Skills erhöhen unter anderem die Munitionskapazität. „Gerade das ist bei Charakteren mit Granaten immer eine gute Wahl – ein extra Sprengkörper ist ziemlich nützlich“, empfiehlt Hughes.

In vier Multiplayer-Spielvarianten dürfen voraussichtlich bis zu acht Akteure in einer Partie mitmischen (bei unserem Testspiel traten zwei Dreierteams gegeneinander an). Beim Free for all und dessen Gruppenvariante Team-Deathmatch geht's allein darum, die gegnerischen Reihen zu lichten. Rescue erinnert ein wenig an das klassische Capture the Flag: Die Expeditionsteilnehmer müssen fünf Erste-Hilfe-Kästen aufsammeln und zu einem Zielfeld transportieren. Die Gegenseite gewinnt dagegen, wenn sie vorher 20 Kills schafft. Angeschossene Expeditionscharaktere können von Teamkameraden wieder auf die Beine gebracht werden, weshalb gründliche Plünderer einen Nahkampf-Finishing-Move drauflegen. Nicht selbst erlebt haben wir den Modus Cry for Help, der an das Domination-Spielkonzept angelehnt ist. Hier aktivieren die Guten Funktürme, während die Plünderer die Batterien mopsen wollen.

„Wir versuchen hier nicht, das Rad neu zu erfinden“, meint Noah Hughes. Vertraute Multiplayer-Spielmodi sollen mit dem ganz eigenen **Tomb Raider**-Flair angereichert werden. Das probierten wir in einigen Runden Team-Deathmatch und Rescue gleich selber aus. Steuerung und Spielgefühl sind typisch für Third-Person-Shooter, das Anvisieren von Gegnern und der Waffenwechsel klappen wie geschmiert. Kein Vergleich zu der umständlichen Zielerfassung in den Ballereinlagen früherer **Tomb Raider**-Spiele.

Die Karten wirken recht kompakt mit kurzen Laufwegen, dafür reichlich Klettergelegenheiten. Wer kreativ springt und Hilfsmittel wie eine Kletteraxt nutzt, kann schöne Sniper-Plätzchen erklimmen. In den Levels gibt es auch Fallen, die sich durch Benutzung scharf machen lassen. Mit der richtigen Waffe können Sie Barrieren beseitigen und so neue Wege öffnen: Schrotflinten schießen Holz weg, bei Metall-Hindernissen ist eine Granate gefragt. Wenn es Sie erwischt, werden Sie entweder in der Startbasis wiederbelebt oder direkt neben einem Teamkameraden – Letzteres klappt aber nur, wenn dieser über volle Lebensenergie verfügt.

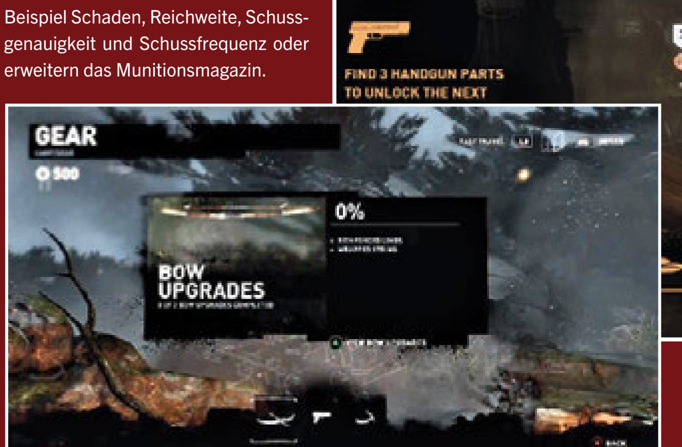
Macht viel Multiplayer-Wind

Pro Karte gibt es zusätzliche charakteristische Elemente. In der

RESSOURCEN UND WAFFEN-UPGRADES

Mit Bogen, Pistole, Sturmgewehr und Schrotflinte setzt sich Lara zur Wehr. Das Upgrade-System verhilft gründlichen Forschern zu schnelleren Waffenverbesserungen.

Zwei „Währungen“ machen Lara stärker: Mit Erfahrungspunkten schalten Sie neue Skills frei, während Ressourcen für Waffen-Upgrades verwendet werden. Letztere finden Sie zum Beispiel in mehr oder weniger gut versteckten Behältern oder beim Jagen von Tieren und Sammeln von Pflanzen. Wer also Levels gründlich erforscht und Nebenaufgaben meistert, hat schneller Ressourcen für Waffenverbesserungen beisammen. Manchmal finden Sie auch einen Teil eines stärkeren Waffenmodells, das Sie verwenden können, sobald die Sammlung komplett ist. Höherwertige Waffen lassen sich in mehreren Kategorien aufleveln; alle bereits erworbenen Verbesserungen werden beim Umstieg übernommen. Durch Upgrades in der Pistolen-Kategorie erhöhen Sie zum Beispiel Schaden, Reichweite, Schussgenauigkeit und Schussfrequenz oder erweitern das Munitionsmagazin.



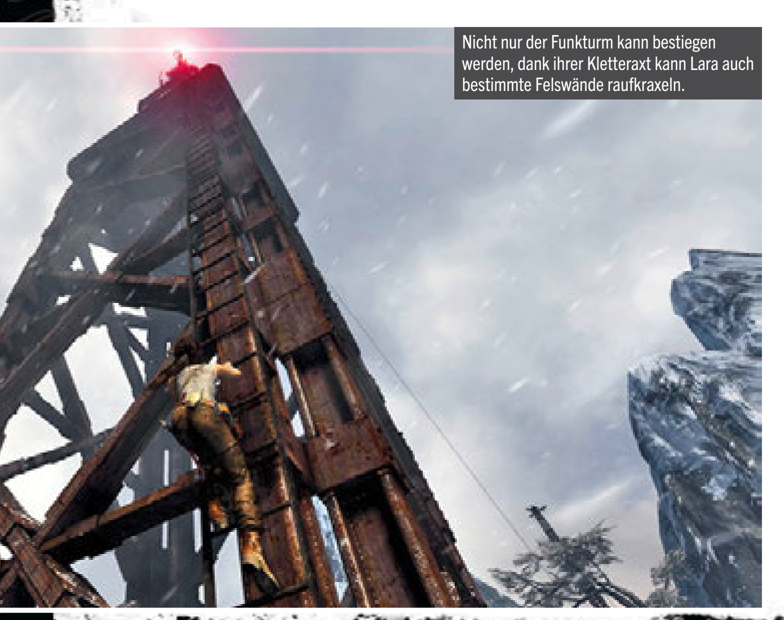
HANDGUN
BASE CAMP/ GEAR/ HANDGUN
100
CURRENT WEAPON
WWII PISTOL
FIND 3 HANDGUN PARTS TO UNLOCK THE NEXT
PROGRESS 0% | 0/5

◄ ▲ Für den Startbogen gibt es nur zwei Upgrades, spätere Waffenmodelle lassen sich häufiger verbessern.

Lara agiert als ernst zu nehmende Actionheldin, die zunächst widerwillig in Notwehr tötet, später aber ganze Gegnerwellen mit Blei und Pfeilen vollpumpt. (PC)

abgründigen Chasm-Map existiert zum Beispiel ein hart umkämpftes stationäres Maschinengewehr auf erhöhter Position. Am coolsten ist die große Glocke, deren Benutzung kurzzeitig einen Sandsturm auslöst und damit die Sicht aller Spieler stark behindert. Im Rescue-Spielmodus ist das fürs Expeditions-Team sehr hilfreich, um unauffällig Erste-Hilfe-Kästen abzuliefern. Die Naturgewalten spielen auch in den anderen Maps eine Rolle. So tobt am Strand ein Gewitter und Sie stellen Fallen auf, die Blitze anziehen. Der Schnee-Level ist so kalt, dass Ihre Spielfigur nur innerhalb eines geschützten Bereichs Lebensenergie regenerieren kann.

Das Multiplayer-Erlebnis wirkt gefällig, aber alleine deshalb würden wir **Tomb Raider** kaum kaufen. Hughes erwartet auch nicht, damit Hardcore-Fans von anderen Online-Shootern weglocken zu können, er sieht den Modus als eine schöne „Mehr **Tomb Raider** fürs Geld"-Beigabe: „Wenn du mit der Story durch bist, dann gibt es immer noch etwas zu tun. Multiplayer verschafft dir die Gelegenheit, mehr Zeit mit den Charakteren und dieser Welt zu verbringen." In erster Linie sind wir jedoch wegen Laras neuen Story-Abenteuern scharf auf diese Spielwelt. Und von denen bekamen wir ein gutes Stück mehr zu sehen als bei bisherigen Events.



Nicht nur der Funkturm kann bestiegen werden, dank ihrer Kletteraxt kann Lara auch bestimmte Felswände raufkraxeln.

Fünf Spielstunden später

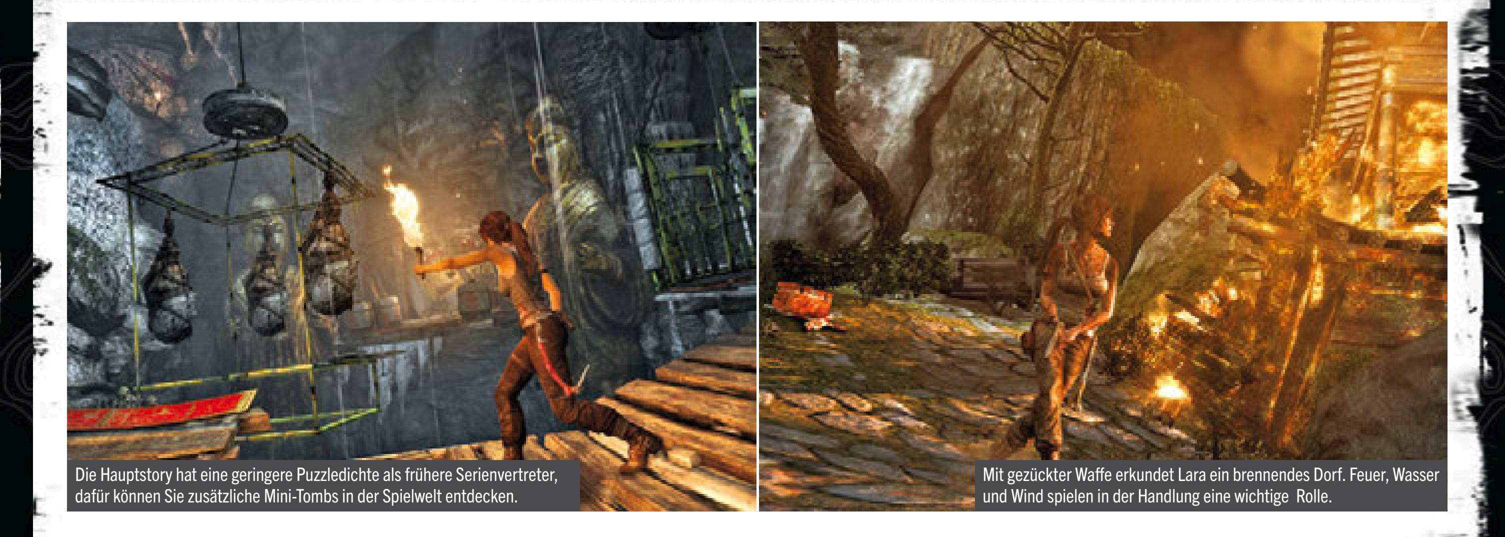
Erstmals enthüllten die Entwickler von Crystal Dynamics, wie es nach den ersten Spielstunden mit der Story weitergeht. Wir erinnern uns: Die junge Nachwuchsforscherin Lara Croft nimmt an einer archäologischen Expedition teil, die östlich von Japan nach Yamatai sucht. Dabei handelt es sich um das Reich der legendären Königin Himiko, der übersinnliche Kräfte nachgesagt wurden. Das klingt spannend genug, um sogar eine Reality-TV-Crew mit an Bord zu locken. Es wird dann auch ganz dramatisch, denn das Expeditionsschiff Endurance erleidet an der Küste einer geheimnisvollen Insel Schiffbruch. Das Eiland hat offensichtlich eine bewegte Vergangenheit, denn Wracks aus verschiedenen Jahrhunderten säumen den Strand. Statt gut gelaunter Touristen spazieren gut bewaffnete Söldnertypen herum, die hinter unseren Forschern her sind. Lara kämpft in den Anfangsstunden um ihr Überleben und steigt auf einen Funkturm, um ein Notsignal zu senden. Doch das Rettung verheißende Flugzeug stürzt ab und unsere Heldin kämpft sich weiter voran, um ihre Kollegen zu retten.

Sammeln und upgraden

Zu diesem Handlungszeitpunkt sind rund fünf Spielstunden vergangen und die Waffensammlung wird komplettiert: Neben Bogen, Pistole und Gewehr erhält Lara eine Schrotflinte, die sie widerstrebend einer Leiche entwendet. Damit kann sie nicht nur sehr effektiv auf kurze Entfernung Gegner beseitigen, sondern wie im Mehrspielermodus Holzbarrieren beseitigen und somit vorher unzugängliche Levelbereiche betreten. Das motiviert gründliche Forscher dazu, mit der Schnellreise-Option in vorher besuchte Regionen zurückzukehren.

Die Story verläuft linear, dennoch gibt es jenseits der Pfade, auf denen Sie während der Hauptmissionen wandeln, viel zu entdecken. Rufen Sie die Karte auf, um zu sehen, wie viele der Fundsachen in jeder Region noch verbleiben. Relikte lassen sich sogar in 3D untersuchen. Finden Sie ein bemerkenswertes Detail, hören Sie eine wissenschaftliche Analyse von Nachwuchsforscherin Croft.

Mit den Erfahrungspunkten, die Sie automatisch für Ihre Taten im Spiel gutgeschrieben bekommen, schalten Sie bis zu 24 Charakter-Skills frei. Diese sind in drei Kategorien unterteilt: „Survivor"-Talente helfen bei der Orientierung und beim Sammeln von mehr Ressourcen (die wiederum für Upgrades der vier Waffentypen verwendet werden). In der Abteilung „Hunter" stärken Sie Laras Waffen-Kampfkraft, während sich bei „Brawler" alles um Nahkampf-Tricks dreht. Eine Übersicht aller Skills präsentieren wir Ihnen im Kasten auf der nächsten Seite unten. Im Spielverlauf findet Lara auch wichtige Hilfsmittel, zum Beispiel ein Seil-Anhängsel für Pfeile. Schießen



Die Hauptstory hat eine geringere Puzzledichte als frühere Serienvertreter, dafür können Sie zusätzliche Mini-Tombs in der Spielwelt entdecken.

Mit gezückter Waffe erkundet Lara ein brennendes Dorf. Feuer, Wasser und Wind spielen in der Handlung eine wichtige Rolle.

Sie damit in ein von der Decke hängendes Objekt, um dann am Seil zu ziehen und wieder loszulassen. Die daraus resultierenden Schwingungen lassen sich zur Manipulation der Spielwelt einsetzen, was zu interessanten Puzzlemöglichkeiten führt.

Puzzle-Gräber entdecken

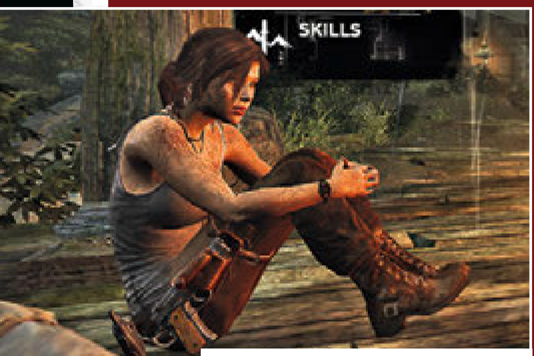
Kein **Tomb Raider** ohne Gruft-Besuche: Der Puzzleanteil in der Haupthandlung wirkt gegenüber früheren Serien-Generationen reduziert, aber zu den versteckten Schätzen der Spielwelt gehört so manche optionale Mini-Gruft. Noah Hughes bezeichnet die in sich abgeschlossenen Rätselräume als „Puzzle-Nuggets". Jeweils fünf bis zehn Minuten soll man mit ihnen beschäftigt sein. Gelangen Sie beim Erforschen einer Region in die Nähe eines Gruft-Zugangs, erscheint ein entsprechender Hinweis. Entdeckungsfaule Spieler stecken einen Skill-Punkt in Kartografie, dann erscheinen Tomb-Symbole gleich auf der Spielweltkarte.

Auch in der Haupthandlung werden mitunter Tools, Physik und Umwelt kombiniert. So muss Lara in einer sturmgepeitschten Region der Insel einen Turm zum Einsturz bringen, um weiterzukommen. Im Inneren des Gebäudes hängen sehr massiv wirkende Gegenstände. Wie bringen wir diese in Schwung? Klar, Seil-Pfeil schießen, daran ziehen und loslassen – aber das reicht nicht, um die Objekte gegen die Stützbalken rumsen zu lassen, welche das Obergeschoss stabilisieren. Lara sieht sich um: Holzrollos an verschiedenen Fenstern halten den stürmischen Wind ab, der draußen tobt. Vielleicht ist wohldosierte Windkraft das Hilfsmittel, das zur Lösung noch fehlt?

Auch Feuer und Wasser werden fürs Puzzledesign herangezogen. Stoff lässt sich in Brand setzen, sich ausbreitendes Feuer löst mitunter interessante Reaktionen aus. Anfangs ist Lara auf Feuerquellen in der Umgebung angewiesen, später erbeutet sie jedoch ein Feuerzeug, um jederzeit zündeln zu können. So lassen sich brennende Pfeile basteln, um weitere Geheimpassagen zu erschließen und im Kampf neue Taktiken einzusetzen. Ein großer Spaß, wenn man dem Feind die Deckung wegbrennt, hinter der er sich verschanzt. Treffen Sie Gegner direkt mit einem Feuerpfeil, lodern sie schaurig auf, bevor sie zusammenbrechen. Außerdem nutzt Lara Croft das Feuerzeug in einer dra-

DAS SKILL-SYSTEM IM DETAIL

Im Spielverlauf schalten Sie zwei Dutzend Skills frei, aber nicht alle sind sofort zugänglich. So müssen Sie pro Kategorie erst eine bestimmte Anzahl von Punkten in Basis-Skills stecken, um an die restlichen Fähigkeiten zu kommen. Achtung, bis zur Veröffentlichung des Spiels können sich Details noch ändern.



Lara lernt: Neue Fähigkeiten werden kurz erklärt.

HUNTER (FERNKAMPF):
RUHIGE HAND: Mehr Zeit, um mit dem Bogen zu zielen.
MUNITIONSKAPAZITÄT: Mehr Munition mitschleppen.
GEWICHTHEBERIN: Maximale Menge an Munition dabeihaben.
PERFEKTE KILLERIN: Mehr Erfahrungspunkte fürs Besiegen von Gegnern.
BOGEN-EXPERTIN: Pfeile als Nahkampf-Stechwaffe einsetzen (Alt-Feuermodus).
PISTOLEN-EXPERTIN: Spezial-Pistolenschuss aus kurzer Distanz (Alt-Feuermodus).
MG-EXPERTIN: Spezial-Maschinengewehrsalve aus kurzer Distanz (Alt-Feuermodus).
SCHROTFLINTEN-EXPERTIN: Spezial-Schrotflintenladung aus kurzer Distanz (Alt-Feuermodus).

BRAWLER (NAHKAMPF):
SCHMUTZIGE TRICKS: Dreck und Steine werfen, um Gegner kurzzeitig kampfunfähig zu machen.
AXT-HIEBE: Schnell zweimal mit der Kletteraxt zuschlagen.
AUSWEICH-KONTER: Nach erfolgreichem Ausweichmanöver Pfeil in das Knie des Gegners stoßen.
AUSWEICH-KILL: Nach dem Ausweichen lassen sich Gegner mit leichter Rüstung durch einen Hieb sofort ausschalten.
AUSWEICH-KILL-MEISTERUNG: Zuschlagen nach dem Ausweichen wird noch tödlicher und schaltet fast jeden Gegnertyp sofort aus.
AXT-EXPERTIN: Mit der Kletteraxt einen Todeshieb ausführen.

SURVIVOR (ÜBERLEBEN):
Animalische Instinkte: Tiere und Pflanzen leichter finden.
ÜBERLEBENSKÜNSTLERIN: Mehr Erfahrungspunkte bei Tierkadavern und Proviantbehältern.
FORTGESCHRITTENES PLÜNDERN: Mehr Ressourcen bei Kisten und Behältern.
KNOCHENSAMMLERIN: Mehr Ressourcen bei Tierkadavern.
PFEIL-RECYCLING: Verwendete Pfeile von den Körpern besiegter Gegner bergen.
PLÜNDERN: Mehr Munition bei besiegten Gegnern erbeuten.
KLETTERER-GEWANDTHEIT: Fallschaden reduzieren und schneller klettern.
ERHÖHTE SCHMERZGRENZE: In Kämpfen mehr Schaden wegstecken.
ORIENTIERUNGSSINN: In der Spielwelt versteckte Belohnungen leichter finden.
KARTOGRAFIE: Versteckte Tombs und andere Geheimnisse werden auf der Karte angezeigt.


Damit Lara zielstrebig dem nächsten Abenteuer entgegenschreitet, dürfen Sie beliebig oft den „Überlebensinstinkt“ anwenden, um Missionsziele und benutzbare Objekte deutlicher zu sehen.

matischen Zwischensequenz, um eine Pfeilspitze für eine dringende Notoperation an sich selbst zu sterilisieren … autsch!

Rambolina Croft

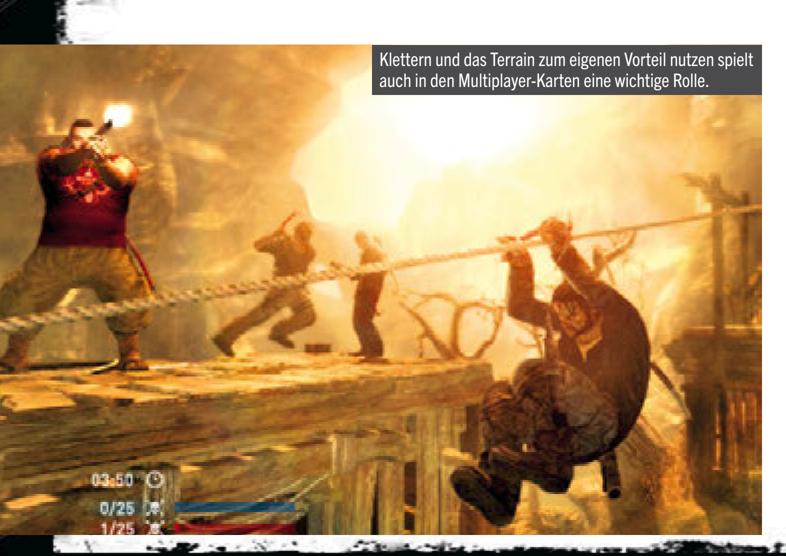
Geschossen wurde auch in früheren Serienvertretern, aber das eher spärlich und mehr schlecht als recht. Doch bei seiner Wiedergeburt entpuppt sich **Tomb Raider** als moderner, kompetenter Third-Person-Shooter mit einer Prise Stealth. So wird Lara auf dem Weg zum erwähnten Wind-Puzzle in einen handfesten Shootout verwickelt. Ein neuer Gegnertyp nähert sich Laras Position, geschützt durch einen großen Schild. Pfeile prallen wirkungslos ab, aber da war doch noch diese Schrotflinte … Manche Feinde werfen auch gern mal eine Granate, um Positionswechsel zu erzwingen. Zur Intensität der packenden Kämpfe passen die gut vernehmbaren Rufe der Gegner: „Hey, gute Frau, nicht schießen, lass uns Freunde sein!“ heißt es zum Beispiel, als Lara entdeckt wird. Sehr komisch. Einige Leichen später rufen sich die Söldner Hinweise zu und kommentieren zum Beispiel, wenn wir gerade nachladen. Zusammen mit der hervorragenden Musik ergibt das eine mitreißende Soundkulisse.

Es gibt auch im späteren Spielverlauf Quicktime-Events, wenngleich scheinbar weniger häufig als in den Anfangsstunden. Als Zwischendurch-Aufreger verfehlen diese packenden Szenen ihre Wirkung nicht. Da verzeiht man auch mal die Simpel-Steuerung, bei der wir einfach schnell auf die am Bildschirm angezeigten Tasten hämmern müssen. So erleben wir, wie sich Lara in einem Fluss von Holzpfeiler zu Holzpfeiler vorarbeitet, um nicht von der tückischen Strömung mitgerissen zu werden. Aber natürlich macht es kurz vorm Ziel „knirsch!“ und unsere Heldin wird von den Stromschnellen erfasst. Dabei muss sie Holzbarrieren schnell wegschießen, um nicht aufgespießt zu werden. Statt einen tödlichen Abhang hinunterzufallen, wird Lara in die Pilotenkanzel eines abgestürzten Flugzeugs gespült … aber rasch breiten sich Risse im Glas der Kanzel aus. Unmittelbar bevor es zerbricht, schnappt sie sich einen Fallschirmrucksack, zieht im freien Fall die Reißleine, gleitet durch Baumbestände hindurch und landet schließlich unsanft, aber lebendig.

Die Leiden der jungen L.

Das Leid der Heldin ist nicht zu übersehen und zu überhören: Mit Dreck und Blut besudelt stöhnt und keucht sich Lara durch so manche halsbrecherische Sequenz, um nach wenigen Spielminuten wieder wie ein Stehaufmädchen die nächste Gegnerwelle wegzuballern. Da wird die Glaubwürdigkeit der Charakterentwicklung manchmal auf dem Spielfluss-Altar geopfert. Dass Story und Hauptfiguren dennoch einnehmend und fesselnd wirken, liegt nicht zuletzt an den von Rhianna Pratchett geschriebenen Dialogen.

Die aufwendig inszenierte Mischung aus Action, Wegfindung und Puzzles kommt dem individuellen Spielergeschmack entgegen. Den rechten Weg zu finden fällt durch die Einblendung von Zielmarkern leichter, Lauras Überlebensinstinkte-Blick (à la Batman) hebt auch benutzbare Objekte und Klettergelegenheiten hervor. Puristen lassen den Finger von der entsprechenden Taste und bekommen die Hilfestellungen nicht zu sehen. Wer Rätsel und Erforschung liebt, durchstöbert die Levels nach Tombs, während Schnurstracks-Durchspieler von weniger Knobeleien aufgehalten werden. Es ist eine nötige Annäherung an moderne Spielergepflogenheiten, damit Lara im **Uncharted**-Zeitalter an der Genrespitze mithalten kann. Und sie ist auf dem besten Weg dazu: Während uns die Multiplayer-Zugabe beim ersten Anspielen etwas mittelmäßig vorkam, haben uns die neuen Spielszenen der Einzelspieler-Story umso mehr überzeugt. Manchmal tut so ein Reboot halt richtig gut. ❑



Klettern und das Terrain zum eigenen Vorteil nutzen spielt auch in den Multiplayer-Karten eine wichtige Rolle.

„Dank Gameplay-Modernisierung wird Tomb Raider viele neue Fans gewinnen.“ *Heinrich Lenhardt*



Mit den klassischen Vorgängern bin ich nie sonderlich warm geworden, zu oft dämpften „Wo geht's weiter?“-Sackgassen und schlechte Baller-Steuerung den Spielspaß. Doch das neue **Tomb Raider** ist für Leute wie mich gemacht: Es gibt gute Orientierungs-Hilfsfunktionen und die Third-Person-Shooter-Steuerung wirkt sehr solide … auch wenn Sturmgewehr-Lara dadurch etwas Rambo-Charme abkriegt. Dennoch ist sie glaubwürdiger und weniger albern als früher (die Hot-Pants-Ära ist vorbei). Entdeckung, Akrobatik und Rätsel wirken wohldosiert, die Story tischt immer wieder Aufregermomente auf. Der Multiplayer-Modus wirkt vielleicht etwas aufgesetzt, ist aber als Bonus-Zeitvertreib nicht zu verachten.

GENRE: Action-Adventure
PUBLISHER: Square Enix
ENTWICKLER: Crystal Dynamics
TERMIN: 05. März 2013

EINDRUCK **SEHR GUT**

„Weniger Einzelspieler-Inhalte wegen Multiplayer? Das hätten wir nicht gemacht."

PC Games: Tomb Raider: Legend war 2006 der erste Serienbeitrag eures Teams. Was ist der Unterschied zwischen dem Neustart damals und dem Reboot 2013?
Noah Hughes: Mit **Legend** setzten wir noch die Core-Design-Serie fort, aber diesmal starten wir mit einer neuen Anfangsgeschichte und sagen: „Alles, was in früheren Spielen passierte, hat nicht stattgefunden." Bei der Handlung fangen wir von Grund auf neu an.

Noah Hughes ist bei Crystal Dynamics der Creative Director von **Tomb Raider**.

PC Games: Das gilt auch für zukünftige **Tomb Raider**-Spiele, also keine Bindung mehr zur alten Story?
Hughes: Genau, es ist nicht nur ein Abstecher. Wir folgen zwar nicht demselben Handlungspfad, aber es ist ein gewisses **Tomb Raider**-Feeling vorhanden. Ein Beispiel: In diesem Spiel sehen wir Laras Villa zwar nicht, aber es würde mich schwer wundern, wenn Laras Domizil komplett aus der Story gestrichen wird. Wir werfen also nicht unbedingt alles raus, aber fangen wieder von vorne an und entscheiden dann, welche Aspekte des Universums noch intakt sind.

PC Games: Wie oft würde Konzernmutter Square Enix gerne weitere Fortsetzungen sehen?
Hughes: Was mich damals überraschte: Als wir sagten, dass wir viel mehr Zeit für die Entwicklung dieses **Tomb Raider** wollten, hat man uns voll unterstützt. Es gibt Publisher, die sagen: „Stempelt das Logo auf die Packung und irgendwie raus damit." Ich denke, Square Enix ist sehr auf die Qualität der Reihe bedacht; das ist eine Serie, die großartig sein kann, wenn man ihr die dazu nötigen Mittel gibt. Es bringt ja nichts, Fortsetzungen am laufenden Band zu produzieren, bis die Leute ihrer überdrüssig werden, weil es nicht genug Innovationen gibt.

PC Games: Habt ihr euch vor allem **Uncharted** und **Assassin's Creed** als Vorbilder angeguckt?
Hughes: Wir spielen alle möglichen Titel. Du hast **Uncharted** erwähnt, das seine Geschichte auf ganz erstaunliche Weise erzählt und damit das Gameplay vorantreibt. **Assassin's Creed** hat tolle Bewegungsakrobatik und komplexe Gameplay-Systeme. **Batman: Arkham City** besitzt eine großartige Struktur, es hat ein sehr interessantes Sammelsystem und seine Hubs ähneln denen in unserem Spiel. Aber bei den meisten dieser Einflüsse kannst du zeitlich noch weiter zurückgehen: Zum Beispiel ist das Hub-System von **Arkham City** dem von **Metroid** oder **Zelda** nicht unähnlich. Statt also nur auf zwei bestimmte Spiele zu achten, war für uns eher die Einsicht wichtig, dass sich das Action-Adventure als Genre fortentwickelt hat.

PC Games: Mit dem freien Zielsystem fühlt sich das Spiel mehr wie ein richtiger Shooter an. Das muss wohl so sein, um heutige Gameplay-Erwartungen zu erfüllen?
Hughes: Bis zu einem gewissen Grad. Wir wollten nicht, dass die Kämpfe zum wichtigsten Element werden. Aber wir wollten sie mit den anderen Spielelementen gleichsetzen. Rätsel, Geländeakrobatik und Kämpfe, diese drei Dinge sollen in unserem Spiel für spaßige, überzeugende Spielerlebnisse sorgen. Wir versuchen, dabei auch Leuten gerecht zu werden, die einen bestimmten Spielstil bevorzugen. Du kannst die Schwierigkeit der Kämpfe auf „einfach" stellen, aber die Puzzles bleiben dabei normal schwer. Bist du eher der Entdeckertyp und hast das Gefühl, dass es auf dem Hauptlösungsweg nicht genug Rätsel gibt, kannst du die Nebenaufgaben-Tombs erkunden. Außerdem dürfen Action-Spieler die Kampfschwierigkeit heraufsetzen und müssen sich nicht damit abgeben, alle Regionen voll zu erforschen.
PC Games: Lara als Kampfmaschine – passt das?
Hughes: Wir haben nie versucht, ein reines Actionspiel zu machen. Aber Lara war schon immer ein Charakter, der zwei Pistolen schwingt; Kämpfe waren ein wichtiger Teil der Action-Adventure-Mischung. Was **Tomb Raider** damals von anderen frühen 3D-Spielen wie **Mario 64** abgehoben hat, ist, dass es Kämpfe, Akrobatik und Puzzles kombinierte. Deshalb haben wir das Gefühl, dass wir den Wurzeln der Serie ziemlich treu bleiben. Wir verstehen, dass einige Leute mehr Puzzles und weniger Kämpfe erwarten, und versuchen deshalb, ihnen die Gelegenheit zu geben, ihr Spielerlebnis an ihre Vorlieben anzupassen.

> „Alles, was in früheren Spielen passierte, hat nicht stattgefunden."
> Noah Hughes, Creative Director bei Crystal Dynamics

PC Games: Wie kam es zum überraschenden Multiplayer-Spielmodus?
Hughes: Wir hatten das Thema fürs neue Spiel ursprünglich ad acta gelegt und wollten gar keinen Multiplayer machen, denn das Einzelspieler-Game sollte keinesfalls zu kurz kommen. Aber dann ergaben sich Kapazitäten bei Eidos Montreal; diese Kollegen haben die nötige Erfahrung und arbeiteten schon mit unserer Engine – also begannen wir, mit der Idee herumzuspielen. Schon bevor wir mit Montreal zusammenarbeiteten, fragten wir uns: „Wäre es nicht cool, wenn ein Team mit Überlebenden von der Expedition gegen die Plünderer antreten könnte? Oder wie wäre es, einen Multiplayer-Modus mit dem Bogen als Waffe zu haben, mit Geländeakrobatik wie Klettern oder der Benutzung von Ziplines?"
PC Games: Story-Fans werden sich sorgen, dass der Multiplayer-Modus das Spielerlebnis verwässern könnte.
Hughes: Einige Leute sagten mir: „Du kannst heutzutage kein reines Einzelspieler-Game mehr machen", aber das glaube ich nicht. Andere Leute sagten: „Du kannst keinen Multiplayer-Part in ein **Tomb Raider**-Spiel packen" – und das glaube ich ebenso wenig, denn wir hatten das Thema schon mit **Guardian of Light** erkundet. Für mich war die Gelegenheit mit den Kollegen von Eidos Montreal ausschlaggebend: Wenn ich dir für den normalen Preis eine Disc geben kann, die das beste Einzelspieler-Erlebnis enthält, das wir als Studio gestalten können, und obendrein einen Multiplayer-Modus, der uns nicht von unserem Solo-Hauptaugenmerk ablenkt … da bin ich dabei. Weniger Einzelspieler-Inhalte wegen Multiplayer – das hätten wir nicht gemacht. Aber so hatten wir die Chance, hier etwas Aufregendes hinzuzufügen.

PC Games: Übertrieben originell wirken die Multiplayer-Spielmodi nicht gerade …
Hughes: Das ist beabsichtigt. Unser Denkansatz war „vertraut, aber anders", denn wir wollen, dass die Leute die Regeln schnell verstehen. Im Prinzip handelt es sich je um einen Modus im Domination-, Capture-the-Flag- und Team-Deathmatch-Stil, jeweils mit einigen Story-Besonderheiten versehen. Wir wollten Multiplayer mit Regeln machen, die den Spielern vertraut sind, aber gleichzeitig auch einige Dinge aus der Kampagne übernehmen. Die Story, die Charaktere, auch Spielmechaniken wie Fallen, Waffen und sogar das Wetter.

PC Games: Multiplayer-Charaktere kann man bis Stufe 60 hochleveln. Ist da ein Spieler mit einem niedrigstufigen Charakter nicht immer im Nachteil?
Hughes: Der Level der Spieler wird beim Matchmaking berücksichtigt. Und wenn du höhere Levels erreichst, steigt damit vor allem deine Ausrüstungsauswahl, weniger die reine Stärke. Innerhalb von ein paar Stunden bist du über Stufe 10 und kannst zu dem Zeitpunkt mit einem Set von Hauptwaffen schon gut mithalten. Je höher du kommst, desto mehr Ausrüstung steht dir zur Wahl; du kannst später noch coole Sachen wie Leuchtpistolen oder Feuerbomben freischalten. Aber wir versuchen, den Stufenaufstieg fair zu gestalten, damit du eine Chance hast.

PC Games: Wenn schon Multiplayer, warum dann keine Koop-Missionen?
Hughes: Das Thema haben wir uns angesehen, aber uns dann entschieden, den Multiplayer auf Team-Wettkampf zu fokussieren, denn hier ist der Wiederspielwert am höchsten. Da Menschen gegen Menschen kämpfen, ist auch das hundertste Match auf einer Karte nicht langweilig, die Mitspieler sorgen für so viel Dynamik, dass es mir auch bei der 101. Partie noch Spaß bringt. Ich liebe Koop und das ist vielleicht etwas für die Zukunft, doch diesmal ging es uns darum, viel Replay-Wert zu bieten.



Jerrys Abenteuer beginnt zu Hause, wo er Spuren vor dem Fenster und einen mysteriösen Brief findet.

Hase Marquis de Hoto (Mitte) stellt Jerry als neuen Zauberschüler beim Stadtrat von Mauswald vor.

The Rabbit's Apprentice: Im Bann des Zaroff

Von: Marc Brehme

Von einem, der auszog, das Zaubern zu lernen und eine märchenhafte Parallelwelt findet.

Deponia, **Harveys Neue Augen**, **Satinavs Ketten**. Der Ausstoß, den Adventure-Publisher Daedalic hat, wird mit jedem Jahr höher. Für den Herbst ist **The Rabbit's Apprentice: Im Bann des Zaroff** angekündigt. Das 2D-Point&Click-Abenteuer entführt Sie in die buchstäblich zauberhafte Welt von Jeremia „Jerry" Haselnuss.

Magische Wünsche

Der größte Traum des Zwölfjährigen ist es, die Kunst der Zauberei zu lernen und ein Magier zu werden. Während sich diese und ähnliche Wünsche für die meisten Menschen wohl nie erfüllen, ist Jerry im Spiel das Glück natürlich hold. Am vorletzten Tag seiner Sommerferien erscheint ihm aus einer Zauberkiste ein großer und elegant gekleideter Hase, der sich ihm als Lehrmeister anbietet. Das lässt sich Jerry nicht zweimal sagen und folgt seinem neuen Ausbilder nach Mauswald, einer Miniaturstadt in einer Parallelwelt, in der Tiere aufrecht gehen und sprechen. Dort lotsen Sie Ihren Helden Jerry mit dem Mauszeiger durch eine magische Märchenwelt, in der Sie auf einzigartige Charaktere und geheimnisvolle Waldwesen treffen. So begegnen Sie etwa dem überdrehten Handelsvertreter Kirchenmaus und seinem wortkargen Sohn. Der redselige Verkäufer versucht, Ihnen im witzigen Gespräch allerlei Krimskrams anzudrehen. Neben vielen Mäusecharakteren treffen Sie auch auf Fuchs Kitsune und Frosch Plato, die bald zu Ihren Freunden werden.

Das muss gefeiert werden

Nachdem Sie der Hase mit dem Namen Marquis de Hoto zu seinem Lehrling gemacht hat, müssen Sie in Mauswald zunächst das Wipfelfest vorbereiten, mit dem die Wahl eines neuen Zauberschülers gebührend gefeiert werden soll. Um dafür etwa Blausaft und Backwerk zu besorgen, erledigen Sie in Kombinations- und Dialogrätseln zahlreiche Aufgaben. Bei den Gesprächen wird Ihnen rasch klar, dass die Idylle in Mauswald getrübt ist. Der Magier Zaroff hat einen Fluch über das Wunderland gelegt und auch Ihr Lehrmeister de Soto, der Ihnen nach und nach Zaubersprüche beibringt, hütet ein Geheimnis …

Stimmungsvoll

Grafisch glänzt **The Rabbit's Apprentice** mit liebevoll handgezeichneten Hintergründen, eingängiger Musik, hochwertiger Sprachausgabe und einer stimmigen Spielwelt. Wir sind gespannt, wie sich die Geschichte rund um Jerry, seine neuen Freunde und den Fluch entwickelt und optimistisch, was die Rätselqualität angeht. Schließlich reden wir über die Adventure-Experten von Daedalic. ❏



Es wird Dialog- und- Kombinationsrätsel geben. Die Hotspot- und die Hilfe-Funktion werden als Zaubertricks ins Gameplay implementiert.

„Ein märchenhaftes Abenteuer mit Witz und Charme!"


Marc Brehme

Ein Kind, ein weißes Kaninchen, Abenteuer in einer mystischen Parallelwelt. Ganz klar: Jerrys Abenteuer erinnern an den Literaturklassiker **Alice im Wunderland** von Lewis Carroll. Dennoch bietet **The Rabbit's Apprentice** genug Potenzial, um sich abzuheben, denn insbesondere Grafik, Stil und die vielen witzigen Charaktere versprühen ihren ganz eigenen Charme. Außerdem lernen Sie etwa Zaubersprüche und wechseln für manche Rätsel zwischen Tag und Nacht. Spieler des Indie-Titels **What Makes You Tick: A Stitch in Time** werden in **The Rabbit's Apprentice** den Stil des (ehemaligen Indie-)Entwicklers Matt Kempke wiedererkennen, den Daedalic vor einiger Zeit unter seine Fittiche genommen hat. Eine gute Entscheidung.

GENRE: Adventure
ENTWICKLER: Daedalic Entertainment
PUBLISHER: Daedalic Entertainment
TERMIN: Herbst 2013

EINDRUCK **GUT**

Nilin erkennt ihre Heimat, Neo-Paris, nicht wieder. Sie hat all ihre Erinnerungen verloren.

Remember Me

Von: Sebastian Stange

Gedanken sind frei … verkäuflich. Wir konnten Capcoms düstere Zukunftsvision anspielen.

Es ist das Jahr 2084 und wir befinden uns im wilden Chaos von Neo-Paris. Das ist nach wie vor die französische Metropole, allerdings hat sie sich krass verändert. Die historische Altstadt mit ihren Wahrzeichen ist überflutet, verdreckt und von einem Gewirr aus moderner Architektur, primitiven Slums und nervös flimmernden Reklametafeln überzogen. Es ist eine Welt voller Kontraste. Da schweben Drohnen durch die Luft und projizieren Hologramme der Getränkespecials einer lokalen Bar und selbst an primitiven Obst- oder Fischständen erfährt man dank zahlreicher Augmented-Reality-Einblendungen alle wichtigen Infos und Preise. Gleichzeitig sehen wir überall um uns herum Armut und Verzweiflung. Verwahrloste Gestalten kauern in Durchgängen, wiederholen stoisch die immer gleichen Wortfetzen. Es sind Erinnerungs-Junkies – Opfer einer Technologie, die prägend für die Welt von **Remember Me** ist.

Eine Welt zum Vergessen

In der Zukunftswelt des Actionspiels existiert eine Technologie, die das freie Speichern, Tauschen und Löschen von Erinnerungen ermöglicht. Jede Person auf der Straße trägt ein auffällig leuchtendes Implantat im Genick, die sogenannte Sensation Engine, kurz „Sensen". Eine einzige Firma, der Memorize-Konzern, hat das Monopol darauf. Aber an der Popularität der Technologie ändert das nichts. Stephane Beauverger hat die Spiel-



Nilin wird von Olga geschnappt. Gott sei Dank erinnert sie sich genau jetzt an ihre mächtigste Fähigkeit: das Remixen!



Der Typ in Rot ist deutlich stärker, solange seine Kumpane am Leben sind. Die müssen wir zuerst überwältigen!

Sehen Sie, wie hier einige Gegner an der Wand entlangklettern? Die können Sie später mit einer Fernwaffe erwischen.

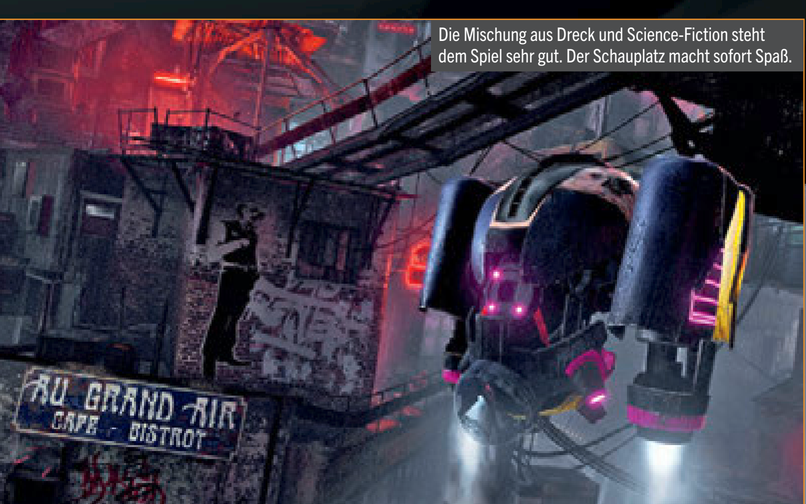
welt erdacht und ist für die Story von **Remember Me** verantwortlich. Er erklärt: „Etwa 99,99 % der Weltbevölkerung besitzen ein solches Implantat. Wenn man Teil der Menschheit sein will, braucht man eines. Wer keines hat, ist ein Ausgestoßener in dieser Gesellschaft. Die Leute sehnen sich also danach, wollen unbedingt ein Implantat haben. Sie verzichten auf Freiheit und Privatsphäre, nur um dazuzugehören." Doch es gibt auch Leute, die die ganze Sache kritisch sehen. Edge etwa, der Anführer einer Untergrundbewegung namens Erroristen, die diese Technologie ungern in den Händen eines Privatunternehmens sehen. Er ist dann auch eine der ersten wichtigen Figuren, denen wir im Spiel begegnen.

Heldin ohne Erinnerung

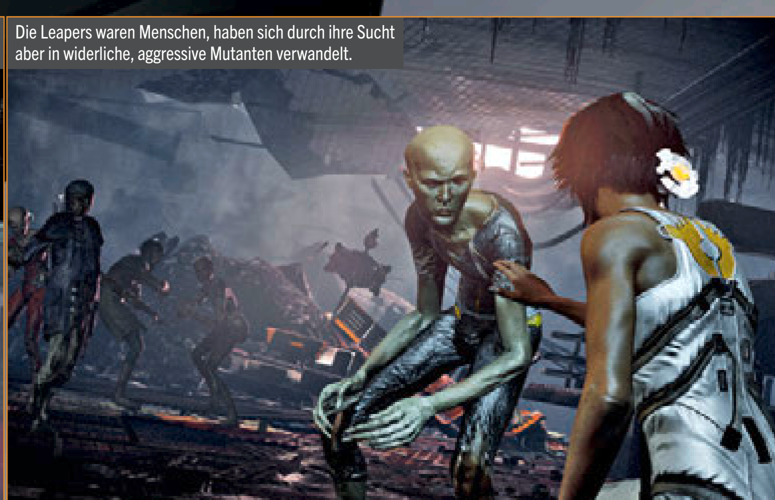
Wir selbst steuern Nilin. Die junge Dame ist in eine Zwangsjacke gehüllt und schwimmt in einer Art Sarg die Seine entlang. Kurz zuvor, im Prolog des Spiels, entkommt sie aus ihrer Gefangenschaft in der Bastille und erfährt, dass sie eine Erinnerungs-Jägerin ist – Meisterin im Aufspüren, Kopieren und Löschen von Erinnerungen anderer Leute. Sie kämpfte aufseiten der Erroristen. Zumindest sagt das Edge, der immer wieder via Funk Kontakt zu Nilin aufnimmt. Die kann sich jedoch an nichts erinnern. Unsere Aufgabe im Spiel ist es also, Nilins Erinnerungen wiederzufinden, gegen den Memorize-Konzern zu kämpfen und am Ende sogar die Welt zu retten. Zuerst jedoch muss sich Nilin gegen eine Bande Freaks wehren, die sogenannten Leapers. Die dürren Kreaturen sind das, was übrig bleibt, wenn jemand seinen kompletten Geist durch immer neue, fremde Erinnerungen zerstört hat. Sie brabbeln unentwegt von Schmerz, schwingen sich behände durch den Schrott-Dschungel ihres Slums am Flussufer und greifen Nilin an, ohne zu zögern.

Wir rütteln am Watschenbaum

Remember Me ist im Herzen mindestens zur Hälfte ein klassischer Brawler – ein Prügelspiel also, bei dem Sie es mit mehreren Gegnern gleichzeitig aufnehmen, ähnlich **Batman: Arkham City** oder **Sleeping Dogs**. Nilin weicht auf Knopfdruck behände aus, turnt dabei auch direkt über ihre Widersacher. Mit zwei Controller-Tasten – wir durften einen Vorab-Level auf Xbox 360 spielen – lösen wir Schläge und Tritte aus. Das funktioniert ordentlich, benötigte aber zum Zeitpunkt unserer Anspielsession noch einiges an Feintuning. Noch fühlt sich die Steuerung etwas



Die Mischung aus Dreck und Science-Fiction steht dem Spiel sehr gut. Der Schauplatz macht sofort Spaß.


Die Leapers waren Menschen, haben sich durch ihre Sucht aber in widerliche, aggressive Mutanten verwandelt.

INTERVIEW MIT **JEAN MAXIME MORIS**

„Das Spiel ist linear, da wollen wir euch gar nichts vormachen!“


Jean Maxime Moris arbeitet als Creative Director an **Remember Me**.

PC Games: 2011 habt ihr auf der Gamescom in Köln das Spiel **Adrift** angekündigt, und zwar damals noch als PS3-Exklusiv-Titel. Nun ist der Multiplattformtitel **Remember Me** daraus geworden. Wie kam das denn?
Moris: „Unser Studio wurde schon 2008 gegründet. Wir organisierten recht schnell eine private Finanzierung und begannen mit der Konzeption und den grundlegenden Arbeiten am Spiel. Recht bald kam es zu einem Deal mit Sony, weshalb unser Spiel natürlich exklusiv für PlayStation 3 sein sollte. Aber es geschah halt, dass Sony eine Reihe seiner Projekte einstellte. Und Sony hatte seine eigenen Gründe dafür. Wir arbeiteten daraufhin einfach weiter an unserem Projekt, was damals immer noch **Adrift** hieß. Auf der Gamescom 2011 präsentierten wir es mit einem Teaser-Trailer und sprachen erstmals öffentlich darüber. Das schuf genug Aufmerksamkeit, um wieder das Interesse einiger Publisher zu gewinnen. Am Ende konnten wir aus vier Verträgen auswählen. Capcom war der interessanteste und passendste Kandidat – nicht nur finanziell. Sie respektierten unser Projekt auch am meisten. Rückblickend betrachtet waren all diese Hochs und Tiefs einfach Schritte auf dem Weg dahin, wo wir heute sind: Wir können euch einen ersten Level spielen lassen!“

PC Games: Das Spiel scheint sehr linear zu sein. Ändert sich das noch im weiteren Spielverlauf?
Moris: „Unser Spiel bietet eine stark gesteuerte, lineare Spielerfahrung – zumindest was Level-Design und Story angeht. Da wollen wir euch gar nichts vormachen. Das ist nichts, wofür wir uns entschuldigen wollen, sondern eine bewusste Design-Entscheidung. Dadurch haben wir so viel Kontrolle wie möglich – über das Spielgeschehen und über die Emotionen des Spielers. Die Story treibt unser Spiel voran! Es ist das erste Spiel für ein neues Studio. Ein Open-World-Spiel zu wagen, wäre nicht die richtige Entscheidung.

PC Games: Basieren die Kampf-Moves eigentlich auf verschiedenen Martial-Arts-Schulen?
Moris: „Unsere Combo-Bausteine sind mehr oder weniger coole Moves aus aller Welt. Am Anfang der Entwicklung wollten wir für jeden Typ unserer Combo-Moves eine andere Sorte Martial Arts einsetzen. Wir hatten Taekwondo, Jeet Kune Do, Capoeira und Tai-Chi. Aber nach einer Weile merkten wir, dass das alles viel zu kompliziert für den Spieler wurde. Denn bei den Moves im Spiel ist eigentlich nur deren Wirkung wirklich relevant: Regeneriert der Move meine Gesundheit? Reduziert er die Abklingzeit meiner Specials? Oder macht er mehr Schaden? Darüber soll der Spieler nachdenken!“

PC Games: Inwiefern wird die Erkundung und Navigation in der Spielwelt in späteren Levels komplexer?
Moris: „Wir haben neben den Erinnerungs-Remix-Einlagen auch noch ganz traditionelle Rätsel, in denen man Nilins Fähigkeiten einsetzen und von einem Ort zum anderen gelangen muss. Es gibt Stellen, an denen es auf das richtige Timing ankommt. Wir spielen da mit all den grundlegenden Mechaniken, die das Genre so hergibt!“

schwammig an und die Kamera erweist sich als recht störrisch. Der Clou am Kämpfen ist jedoch das Combo-System. Combos bauen Sie nämlich selbst zusammen. Wie das im Detail funktioniert, erklären wir im Extrakasten. Wie es sich aufs Gameplay auswirkt, können wir allerdings noch nicht wirklich beurteilen. Denn die erste Mission hat einen starken Tutorial-Charakter. Viele Nuancen und Facetten des Kampfsystems konnten wir noch nicht austesten. Immerhin scheinen die Entwickler mit verschiedenen Gegnertypen und Besonderheiten – wenn etwa ein sehr starker Koloss seine Kampfkraft von seiner Eskorte erhält – langfristig einiges an Abwechslung zu bieten.

Bislang recht limitiert

Neben den Prügeleien geht es in **Remember Me** vor allem um das Erkunden der stimmungsvoll inszenierten Spielwelt. Und die sieht trotz mancher Matschtextur und Flimmerkante auch auf Konsole richtig gut aus. Es gibt da diesen tollen Moment, wenn Nilin den Leaper-Slum hinter sich lässt und sich die Umgebung um sie herum erstmals öffnet. Der Mix aus klassischer Architektur mit Sci-Fi-Elementen ist ein toller Anblick. Immer wieder im Verlauf des linearen Levels setzen die Entwickler richtige Postkartenmotive in Szene. Schön ist das! Weniger schön empfanden wir die recht begrenzten Umgebungen. Meist gibt es nur einen eindeutigen Weg vorwärts und nur hier und da sind in ein paar Winkeln Bonus-Items versteckt, die Nilin stärker machen oder mehr über die Geschichte der Stadt erzählen. In späteren Missionen sollen die Umgebungen jedoch deutlich größer und komplexer werden.

Auf Klettertour

Auf unserem Weg zum Zielort, der Bar eines ehemaligen Mitstreiters, bewältigt Nilin immer wieder diverse Kletterpassagen. Schwer sind diese im ersten Level nicht. Schließlich zeigt ein oranger Wegpunkt stets an, zu welcher Stelle wir uns als Nächstes schwingen müssen. Durch geskriptete Elemente, etwa plötzlich einstürzende Plattformen oder den Angriff von Leapern während der Kraxelei, kommt zwar etwas Tempo auf, anspruchsvoll ist die Sache aber bislang kaum. Später soll's mehr Hindernisse, Puzzles und Herausforderungen geben. Einen Vorgeschmack darauf vermittelt eine Plattform, die regelmäßig unter Strom steht. Nur mit dem richtigen Timing ist die Stelle zu bewältigen.

Im Kopf unseres Gegenübers

Am Ende landen wir sicher in der Bar, wo uns ein kolossaler Typ namens Tommy empfängt. Er hat Nilins Kampfanzug sowie ihren Spezialhandschuh bei sich gebunkert. Der Handschuh erlaubt Nilin ein ganz besonderes Manöver: Sie



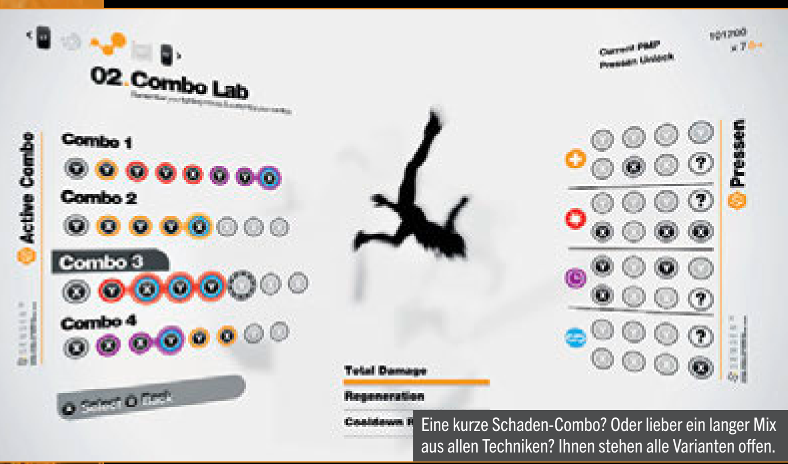
Das Editieren von Erinnerungen wirkt nicht allzu fordernd, unterhält aber gut und ist interessant inszeniert.


Immer wieder fängt die Kamera besonders stimmige Szenen ein. Zwischendrin zickt sie aber derzeit noch gern.

PRESSENS, COOLDOWNS UND CO. – DAS KAMPFSYSTEM

Im Spiel erstellen Sie Ihre Combos im Eigenbau. Wie und warum, das erklären wir Ihnen hier genauer!

Die Idee hinter dem Combo-System basiert auf der Tatsache, dass sich Nilin mit der Zeit an Ihre alten Kampf-Moves erinnert. Im Spiel sammeln Sie in den Kämpfen Erfahrung, steigen im Level auf und schalten so mehr und mehr Kampf-Moves, sogenannte Pressens, frei. Die können Sie zu individuellen Combos zusammenstellen. Jede Combo beginnt mit einem normalen Schlag oder Tritt und kann dann um bis zu sieben Pressens erweitert werden. Die Moves kommen in vier Kategorien daher. Sie fügen besonders viel Schaden zu, regenerieren Nilins Gesundheit, verkürzen die Aufladezeit von Spezialangriffen oder verstärken die Wirkung von direkt zuvor ausgeführten Moves. Je später in einer Combo ein Pressen eingebaut wird, desto stärker wirkt es. Dafür ist es aber auch schwieriger, eine solch lange Combo zu landen. Sie müssen also selbst entscheiden, ob Sie lieber auf kurze, effektive Combos oder lange, komplexe Schlagreihen setzen. Im Kampf bekommen Sie stets am unteren Bildschirmrand eine Anzeige der aktuell laufenden Combo. Das erleichtert das korrekte Ausführen der Schlagserien.



Eine kurze Schaden-Combo? Oder lieber ein langer Mix aus allen Techniken? Ihnen stehen alle Varianten offen.


Derzeit spielen sich die Kämpfe schon ganz gut. Die Konkurrenz wirkt aber geschmeidiger!

kann damit Erinnerungen remixen! Das wird auch gleich nötig, denn das Duo wird von der Kopfgeldjägerin Olga überrumpelt. Sie hat es auf eine dicke Belohnung abgesehen, die auf Nilins Festnahme ausgeschrieben ist. Als die blonde Olga nach Nilin greift, erinnert diese sich aber plötzlich wieder an ihre besonderen Fähigkeiten. Sie nutzt sogleich ihr Remix-Talent: Die Zeit friert ein und wir reisen in Olgas Erinnerungen. Das ist nicht einfach eine Rückblende, sondern das, was Olga von ihrer Vergangenheit noch weiß. In einem leeren, abstrakten Raum befinden sich zwei Patiententische, medizinisches Gerät und ein Arzt, Doktor Quaid. Er führt gerade eine Behandlung an Olgas Mann David durch, dessen Hirn durch defekte Erinnerungen schwer geschädigt wurde. Er empfängt als Therapie heilende, gemeinsame Erinnerungen von Olga. Doch weitere, teure Behandlungen sind nötig. In dem Moment taucht das Gesuch für Nilin auf. Sofort ist Olga entschlossen, die Spielheldin zu stellen. All das geschah drei Stunden vor dem Zusammentreffen der beiden.

Wir fälschen eine Erinnerung

Nun können wir die Szene durch Drehen des Analogsticks vor- und zurückspulen. Zuweilen bemerken wir an bestimmten Stellen auffälliges Bildrauschen und Verzerrungen. Das sind Glitches – Details, an denen Olgas Erinnerungen nicht ganz klar sind. Und diese Glitches können wir manipulieren. Wir probieren das an einem Verteiler für den Austausch von Olgas und Davids Erinnerungen aus. Olgas Hirn wird dadurch von Davids Krankheit geflutet und Olga stirbt. Das ist aber unlogisch, da sie noch lebt. Diese Erinnerung ist paradox, wir haben Mist gebaut und müssen es erneut versuchen. Letztendlich läuft die Sequenz auf das gute alte Prinzip „Versuch und Irrtum" heraus. Wir probieren verschiedene Glitches aus, erfahren ihre Wirkung und kommen bald auf die Lösung: Wir manipulieren daraufhin Davids Medikamente, seine Narkose-Maske sowie die medizinische Überwachung. Der Patient wird dadurch panisch und gewalttätig. Nun müssen wir nur noch die Fesseln am Bett lösen und er geht auf Dr. Quaid los. Der flieht, drückt einen Notfallschalter und David wird blitzschnell von einem Automatiksystem getötet. Zumindest glaubt das Olga nun. Und gerade als sie im Begriff ist, auf Nilin loszugehen, stutzt sie … und ist plötzlich auf ihrer Seite, um den Memorize-Konzern zu bekämpfen. Eine verrückte Geschichte. Genau hier liegt auch die große Stärke von **Remember Me**. Das Gameplay wirkt bislang noch recht gewöhnlich, die Sache mit der Erinnerungsmanipulation hingegen ist eine geniale Idee – fürs Spiel und für die Story! ❑



Die ganze Kletter- und Turngeschichte wirkt bislang noch recht simpel und linear. Da muss mehr gehen!

„Ein nettes kleines Ding – bis jetzt zumindest"

Sebastian Stange



Noch konnte mich **Remember Me** nicht vollends überzeugen. Das ist dem recht linearen Demo-Level geschuldet, in dem viele Elemente nur angedeutet, aber nicht weiter ausgeführt werden. Obendrein ist der Titel eben bisher nicht ganz fertig. Ich bin mir noch nicht sicher, ob der Prügelschwerpunkt am Ende Spaß machen wird, ob man im späteren Spielverlauf wirklich mehr Freiheiten genießt und ob es mehr Interaktivität sowie mehr Herausforderung beim Erkunden gibt. Das müssen die Entwickler alles noch beweisen und obendrein noch für jede Menge Feinschliff sorgen. Mit ihrer eigenwilligen Zukunftsversion von Paris haben sie mich auf jeden Fall mächtig neugierig gemacht.

GENRE: Action-Adventure
PUBLISHER: Capcom
ENTWICKLER: Dontnod Entertaiment
TERMIN: Mai 2013

EINDRUCK **GUT**

Sniper: Ghost Warrior 2

Die Entwickler von CI Games verließen ihre schützende Deckung und schauten mit **Ghost Warrior 2** in der PC Games-Redaktion vorbei.

Von: Benjamin Kegel

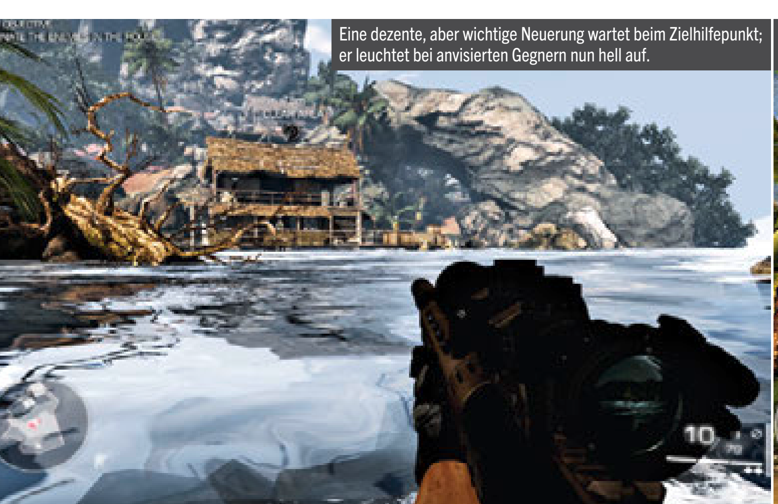
Ladehemmung ade: CI Games' Adlerauge hat die Kritik der Spieler im Visier.

Als einsamer Wolf hinter feindlichen Linien, vor dem Blick des Gegners verborgen, den kalten Stahl des Präzisionsgewehrs an der Schulter. Mit einer einzigen Bewegung des Zeigefingers entscheidet man zwischen Leben und Tod, urteilt unerkannt über die Opponenten im eigenen Fadenkreuz, ohne ihnen die Chance zur Gegenwehr zu lassen. Gekämpft wird mit der eigenen Genauigkeit, der eigenen Erfahrung, den eigenen Fähigkeiten – ein Mann gegen den Wind, die Natur, die Elemente. Wer versagt, kann seine Fehler nur sich selbst ankreiden. Doch wer sein Können am Abzug beweist, säubert im Alleingang ein komplettes feindliches Gebiet. Ja, die Rolle des Scharfschützen ist schon eine faszinierende, weil dominante Erfahrung: ein Raubtier auf der Jagd nach seiner Beute!

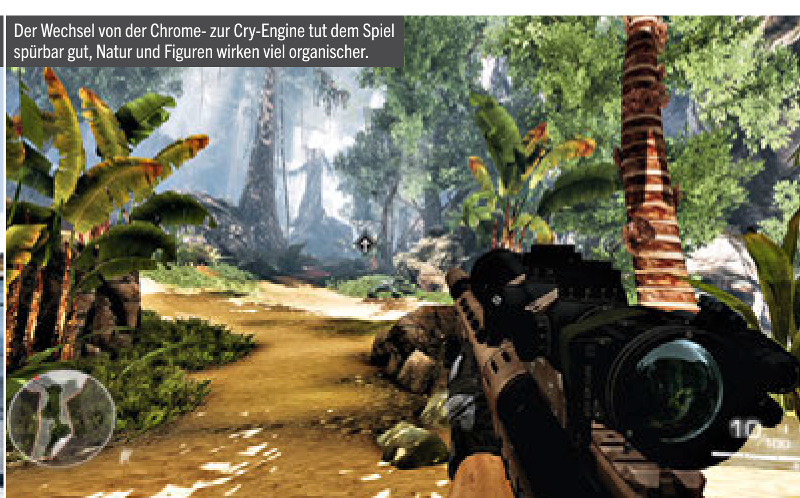
Genau diese Idee, dieses Spielgefühl wollte das polnische Entwicklerstudio CI Games bereits vor knapp zweieinhalb Jahren einfangen, als es mit **Sniper: Ghost Warrior** zunächst exklusiv für PC und Xbox einen Military-Shooter in die Software-Regale stellte, der sich (fast) vollständig auf die Perspektive des Scharfschützen konzentrierte. Vollends überzeugen konnte das fertige Ergebnis damals nicht, am Ende musste sich die PC-Version von **Sniper** bei uns mit einer Wertung von verbesserungswürdigen 67 Prozent begnügen; zu unausgegoren zeigte sich die gegnerische KI, zu linear das Leveldesign, zu beliebig und langweilig die Storyline. Es waren letztendlich viele Kleinigkeiten, die CI Games' Präzisionsangriff auf das Ego-Shooter-Genre zu einem Querschläger machten.

Laufkrümmung begradigt

Und es sind nun eben diese Kleinigkeiten, die **Ghost Warrior 2** richtig anpackt! Das auf den Scharfschützen fokussierte Spielkonzept bleibt dasselbe – es wird nach der Kritik der Fans sogar noch weiter intensiviert: Die unbeliebten Sturmgewehr-Zwischenmissionen des Originals, die ursprünglich für Abwechslung sorgen sollten, sind



Eine dezente, aber wichtige Neuerung wartet beim Zielhilfepunkt; er leuchtet bei anvisierten Gegnern nun hell auf.



Der Wechsel von der Chrome- zur Cry-Engine tut dem Spiel spürbar gut, Natur und Figuren wirken viel organischer.

DREI SCHWIERIGKEITSGRADE

Casual – „Wo geht's denn hier zum Schießstand?"
Wenn man nach unserer Preview-Version gehen darf, wird **Ghost Warrior 2** kein ganz einfaches Spiel – genau so, wie sich das für eine Sniper-Simulation auch gehört. Daher bietet es sich an, zunächst ein paar Erfahrungen auf der einfachsten Stufe zu sammeln: Im Zoom-Modus zeigt Ihnen ein roter Hilfspunkt innerhalb einer Sekunde die voraussichtliche Flugbahn Ihres Geschosses an, zudem werden Feinde in Ihrem Blickfeld auf der Minikarte markiert und sind so entsprechend leicht im Blick zu behalten. Wichtige Elemente in der Umgebung, beispielsweise feindliche Funkgeräte oder Sicherungskästen für Lichtanlagen, werden ebenso gekennzeichnet wie Prioritätsziele, etwa die oft exzellent getarnten gegnerischen Scharfschützen. Zudem hat man in den Kampfgebieten freundlicherweise mehrere Medkits für Sie hinterlegt.

Medium – „Ich feuere mir schon nicht in den Fuß."
Auf der mittleren Stufe bleiben die meisten Hilfsfunktionen erhalten – wichtige Objekte werden weiterhin auf Ihrer Minikarte und innerhalb der Kampfareale markiert, dafür sind aber die Gegner weitaus bissiger: Zwar erhöht sich der tatsächliche Schadens-Output feindlicher Soldaten nur um knapp 15 Prozent, das reicht aber in der Regel aus, um Ihren Casual-Bonus an Nahkampf-Reaktionszeit komplett zu egalisieren. Die wichtigste Änderung: Der rote Hilfspunkt benötigt nun statt einer ganze vier Sekunden zur Berechnung der Geschosslaufbahn – dadurch wird das schnelle Feuern aus der Hüfte heraus praktisch unmöglich und hektische Gefechtssituationen so noch einmal deutlich gefährlicher. Weil gleichzeitig die Menge an Medkits im Level reduziert wird, sollten Sie die Missionen mit viel Geduld und Ruhe angehen.

Experte – „Zwei Treffer pro Patrone!"
Auf der Stufe für Vollprofis zeigt **Ghost Warrior 2** sein wahres Gesicht – das Spiel demontiert direkt beim Start zunächst sämtliche Software-Stützräder: Zielmarkierungen sind ab sofort gestrichen, auch die Feinde legen noch einmal zünftig an Feuerkraft zu; eine direkte Konfrontation endet für Sie deshalb meist tödlich, sobald Sie entdeckt werden. Medkits existieren nur noch als Bestandteil des Satzes „Ich bräuchte dringend ein paar ...", die wichtigste Änderung wartet jedoch abermals bei der Hilfspunkt-Anzeige – auf der Expertenstufe wird der rote Berechnungspunkt komplett abgeschaltet! Unter dieser Einstellung müssen Sie die Windgeschwindigkeit und -richtung ebenso wie die an Ihrem Projektil zerrende Schwerkraft beim entscheidenden Schuss also allein durch Ihre Erfahrung ausgleichen.


Zur Gestaltung eines authentischen Spielgefühls lässt sich CI Games von echten Scharfschützen beraten.


Halten Sie auf den Stufen Casual oder Medium den Atem an, bewegt sich das Spiel kurzfristig in Slow Motion.

komplett rausgeflogen. „Wenn ich ein Scharfschützen-Spiel kaufe, will ich auch als Scharfschütze spielen" – so lautete damals das Urteil der Spieler. CI Games hat Sie gehört und bietet mit dem nächsten Teil 100 Prozent Sniping-Gameplay an. Ebenfalls unehrenhaft aus dem Dienst entlassen wurde das nervige Kletterseil, mit dem Sie in Teil 1 Bäume oder Schluchten erklimmen durften. Zu militärischen Ehren kommen dagegen Nacht- und Thermosichtgeräte, die Ihnen in den Häuserschluchten urbaner Kriegsschauplätze bzw. in (dank Cry-Engine 3) äußert üppigen Dschungelarealen das Ausspähen der meist gut getarnten Gegner deutlich erleichtern.

Kleinkaliber oder .50 cal?

Die beste Nachricht: **Sniper 2** verteilt an seine Scharfschützen endlich auch ein Fernglas zum Ausspionieren weit entfernter Gebiete – die extrem lästige Angriffsvorbereitung direkt durch das Zielfernrohr wird damit rundum ausgemustert! Angesichts der komplett überarbeiteten, nun deutlich glaubwürdigeren und endlich auch strategisch vorgehenden (sprich: reparierten) Feind-KI ist eine gründliche Sondierung der Lage auch stets empfehlenswert. Die wichtigste Entscheidung steht jedoch an, lange bevor Sie sanft über Ihr erstes der sechs im Spiel enthaltenen Gewehre streicheln und ihm einen Namen geben dürfen – die Rede ist vom Schwierigkeitsgrad. Der modifiziert weit mehr als nur ein paar willkürliche Werte zwischen Kimme und Korn: Je nachdem, ob Sie die Einstellung „Casual", „Medium" oder „Experte" ins Visier nehmen, präsentieren Ihnen die polnischen Präzisionsprojektile ein völlig anderes Gameplay-Erlebnis – wir haben das tödliche Trio für Sie in unserem Kasten antreten lassen. ❑

Die Storyline führt Sie durch ein kriegsgebeuteltes Sarajevo bis weit hinauf in die Berge Tibets.


„Die Entwickler nehmen sich die Kritik der Fans am ersten Teil zu Herzen."

Benjamin Kegel



Ich spurte durch den üppigen Dschungel, gehe an einer Klippe in die Hocke und kundschafte den feindlichen Hafen unter mir mit dem Fernglas aus. Ich präge mir die Laufwege der Gegner ein, bereite mich vor: Zoom auf den ersten Feind. Atem anhalten. Ruhe bewahren: Wenn ich den Abzug zu hektisch betätige, verreiße ich den Lauf meiner Waffe und der Schuss geht womöglich daneben; warte ich zu lange, geht mir die Luft aus und ich muss die Waffe neu ansetzen. Nach 90 Minuten Spielzeit steht für mich fest: **Sniper 2** kann der Titel werden, der bereits Teil 1 hätte sein sollen. CI Games: Zieht es voll durch! Ihr müsst euch, anders als ich, schließlich keine Sorgen um einen empfindlichen Zeigefinger machen.

GENRE: Ego-Shooter
PUBLISHER: CI Games
ENTWICKLER: CI Games
TERMIN: 15. März 2013

EINDRUCK **GUT**

Chaos Chronicles

Eine Party besteht aus bis zu fünf Charakteren, die man komplett frei zusammenstellen darf. Schade: Längere Gespräche und Beziehungen unter den Helden wird es voraussichtlich nicht geben.

Coreplay verspricht für **Chaos Chronicles** anspruchsvolle Rundentaktik und spielerischen Tiefgang.

Von: Felix Schütz

Retro-Taktik nach Münchner Bauart: Coreplay entwickelt ein Rollenspiel der ganz alten Schule.

Fast jedes Gespräch über Rollenspiele landet irgendwann an dem Punkt, an dem nach Leibeskräften „der guten alten Zeit" nachgetrauert wird. Kein Wunder, immerhin hat sich kein anderes Genre im Laufe der Jahrzehnte derart gewandelt wie das der RPGs! Stetig wird der Wunsch nach diesen Epen alter Schule lauter, nach Spielen, wie man sie in den 80er- und 90er-Jahren serviert bekam – taktisch anspruchsvolle, oft sperrige und meist knüppelharte Dinger, die Namen wie **Das Schwarze Auge**, **Wizardry** oder **Icewind Dale** trugen. Die klagenden Fans könnten nun bald ein Spiel nach ihrem Geschmack bekommen: **Chaos Chronicles** soll ein Taktik-RPG werden, das streng auf alte Tugenden setzt.

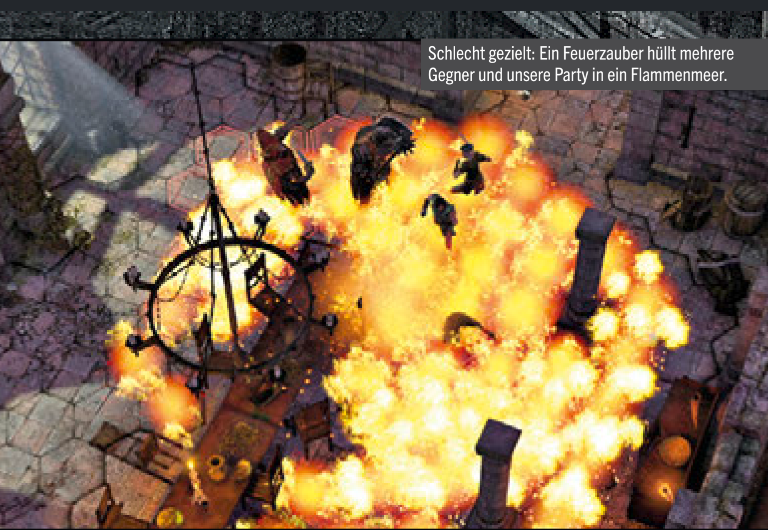
Retro aus Deutschland

Chaos Chronicles entsteht derzeit bei Coreplay, einem Münchner Team, das zuletzt für **Jagged Alliance: Back in Action** einige Kritik geerntet hat. Selbstredend will man aus Fehlern gelernt haben, **Chaos Chronicles** soll ein weitaus besseres Spiel werden. Produzent Michael Hoss führte uns das neue Werk bei einem Redaktionsbesuch vor und erklärte dabei die Philosophie hinter der Entwicklung: „Immer wenn eine Designentscheidung ansteht, überlegen wir einfach, wie man's in den 80ern gemacht hätte."

Chaos Chronicles basiert nicht auf **Dungeons & Dragons**, sondern auf OGL (Open Game License), einem offenen, aber ansonsten vergleichbaren Regelwerk. Dazu hat Coreplay eine eigene Welt ersonnen: Das Fantasy-Reich Eshnur war einst durch zwölf magische Obelisken beschützt. Als ein wahnsinniger Königssohn die Steine deaktiviert, kommt das Böse übers Land. Logisch: Der Spieler hat nun die Aufgabe, diese Welt zu retten.

Viel Freiheit, wenig Dialog

Zu Beginn stellt man eine Party aus fünf Charakteren zusammen. Ungewöhnlich: Es gibt keine zentrale



Schlecht gezielt: Ein Feuerzauber hüllt mehrere Gegner und unsere Party in ein Flammenmeer.



Die 3D-Grafik ist technisch zwar nur solide, doch die Umgebungen sehen trotzdem hübsch aus.

So wie auch die eigenen Helden können Gegner unterschiedliche Waffen und Rüstungen tragen. Dadurch ändert sich nicht nur ihr Aussehen, sondern auch ihre Statuswerte.

Kämpfe laufen rundenbasiert ab. Grüne Felder zeigen eine kurze Laufbewegung an, nach der ein Held noch eine zweite Aktion ausführen kann. Gelbe Felder stehen für längere Bewegungen, die beide Züge verbrauchen. Nicht nur die Wahl der Skills und der Waffen ist wichtig, sondern auch die Aufstellung der Figuren: Attacken in die Flanke oder in den Rücken eines Gegners verursachen Bonusschaden.

Sobald die Party auf Gegner trifft, beginnt automatisch der Rundenkampf. Dabei wird direkt über der Spielgrafik ein klassisches Hexfeld eingeblendet, das während des Erkundens aber unsichtbar bleibt.

Kämpfe sollen knifflig ausfallen, **Chaos Chronicles** richtet sich bewusst eher an erfahrene Rollenspieler.

Heldenfigur, alle Charaktere sind variabel. Ein Streiter geht stets voran, der Rest der Gruppe folgt automatisch. Ein Vorteil dieses Baukasten-Systems: Bei der Party-Erstellung genießt man völlige Freiheit. Die Kehrseite der Medaille: Anders als etwa in **Baldur's Gate** wird es keine aufwendigen Dialoge, Streitigkeiten oder Romanzen zwischen den Charakteren geben. Auch die Story bleibt linear, die Wahl der Helden wirkt sich nicht auf den Handlungsverlauf aus.

Anfangs findet sich die Gruppe auf einer großen Karte des Landes wieder, von dort aus reist sie zu den verschiedenen Zielen. Städte lassen sich dabei nicht frei erkunden wie etwa in **Dragon Age** – sobald man eine Ortschaft betritt, öffnet sich einfach ein schlichtes Menü, von wo aus man direkten Zugriff auf Shops, Tavernen und dergleichen hat. Schön altmodisch! Beim Reisen auf der Karte soll es auch Zufallskämpfe geben.

Dungeons im Dutzend

Das Herzstück des Spiels sind die zwölf großen Dungeons, die auf der Karte verteilt sind. Jeder davon soll etwa drei Spielstunden beanspruchen und eine eigene Geschichte bieten. Wir sahen in unserer Präsentation das Schloss Millford, einen rätsellastigen Dungeon, in dem sich Untote eingenistet haben. Aus einer frei drehbaren Draufsicht erkundet die Gruppe den Dungeon auf hübsch altmodische Art: Eine Hotspot-Anzeige gibt's nicht, interaktive Objekte in der Umgebung blenden nur kurzzeitig auf. Viele Möbel lassen sich per Klick auf Schalter, Hinweise und Schätze untersuchen, kleine Textfenster verbreiten dabei einen Hauch von Pen&Paper-Atmosphäre.

Rundentaktik für Profis

Noch klassischer geht es in den Kämpfen zu: „Bei **Jagged Alliance** gab's von den Fans noch eins auf den Deckel, weil das Spiel nicht rundenbasiert war", erklärt Hoss. „Aber jetzt können wir Rundentaktik." Kämpfe finden direkt in der Spielumgebung statt – sobald man auf Monster trifft, werden Hexfelder über der Levelgrafik sichtbar und der Rundenkampf beginnt. Eine Initiativleiste zeigt an, welche Figur – ob Freund oder Feind – am Zug ist, die Schnelligkeit wird dabei durch Charakterwerte wie Tempo, Intelligenz und dergleichen ermittelt. Ähnlich wie in **XCOM** sind die Gefechte rein taktisch, es gibt also keine Echtzeit-Elemente, die für Hektik sorgen könnten. Neben guter Ausrüstung und dem richtigen Einsatz von Spezialfähigkeiten entscheidet auch die Positionierung der Helden über Sieg und Niederlage: Frontalangriffe sind beispielsweise schwächer als ein Hieb in die Flanke des Gegners. Generell sollen die Kämpfe knackig schwer ausfallen, **Chaos Chronicles** richtet sich an erfahrene Rollenspieler. Monster leveln außerdem nicht mit, alle Gegner sind von Hand platziert – darum sollte man die Dungeons tunlichst in der vorgesehenen Reihenfolge spielen. Sonst kann das Abenteuer schnell zu schwer werden. Ebenso gibt es auch keine zufälligen Beutestücke: Jede Truhe wird individuell von einem Leveldesigner mit Waffen, Rüstungen und anderem Zeug befüllt, alle Items sind also vorgegeben – so will Coreplay das Balancing unter Kontrolle halten. Wenn doch mal ein Held ins Gras beißt, kann man ihn entweder durch ein neues Partymitglied ersetzen oder ihn gegen eine hohe Goldsumme in Städten wiederbeleben. Letzteres ist dabei die bessere Wahl, denn Levelaufstiege gibt's nur selten in **Chaos Chronicles**: Gerade mal 12 bis 15 Levelstufen werden die Helden im Spielverlauf erreichen können, und da diese Stufenaufstiege so selten sind, sollen sie sich stark auf die Talente des Helden auswirken.

Ursprünglich sollte **Chaos Chronicles** bereits im Januar erscheinen. Aufgrund des Feedbacks aus der (erfreulich aktiven) Fan-Community hat Coreplay jedoch beschlossen, bis Sommer 2013 an dem Spiel zu feilen, beispielsweise um Prestige-Klassen einzubauen – die hatten sich die Fans nämlich gewünscht. Rund 35 Spielstunden soll das fertige Fantasy-Abenteuer bieten – eine ganze Menge Spiel, zumal der Preis bei moderaten 30 bis 35 Euro liegen wird. ❑

„Sieht gut aus, Coreplay! Trotz Retro aber bitte nicht die Story vergessen!" *Felix Schütz*



Legend of Grimrock hat letztes Jahr bewiesen, wie wunderbar ein Retro-Rollenspiel sein kann, wenn's denn gut gemacht ist. Mit **Chaos Chronicles** möchte Coreplay in eine ähnliche Kerbe schlagen und traditionelles, rundenbasiertes Gameplay bieten, das vor allem Fans von **Baldur's Gate** & Co. munden soll. Finde ich gut, möchte ich spielen! Das Gezeigte macht bislang „nur" einen ordentlichen, aber noch keinen überragenden Eindruck. Das liegt vor allem daran, dass ich bei der Präsentation spannende Charaktere, interessante Dialoge, motivierende Quests vermisst habe – ich hoffe, die Entwickler legen hier noch deutlich nach.

GENRE: Rollenspiel
PUBLISHER: Bitcomposer
ENTWICKLER: Coreplay
TERMIN: Sommer 2013

EINDRUCK **OKAY**


Wer seine Verstecke nicht wechselt, läuft Gefahr, dem Geruchssinn der Zombies zum Opfer zu fallen.


Die Gegner im Spiel sind äußerst gefährlich, schon kleine Gruppen können Daryl schnell ausschalten.

The Walking Dead: Survival Instinct

Von: Uwe Hönig

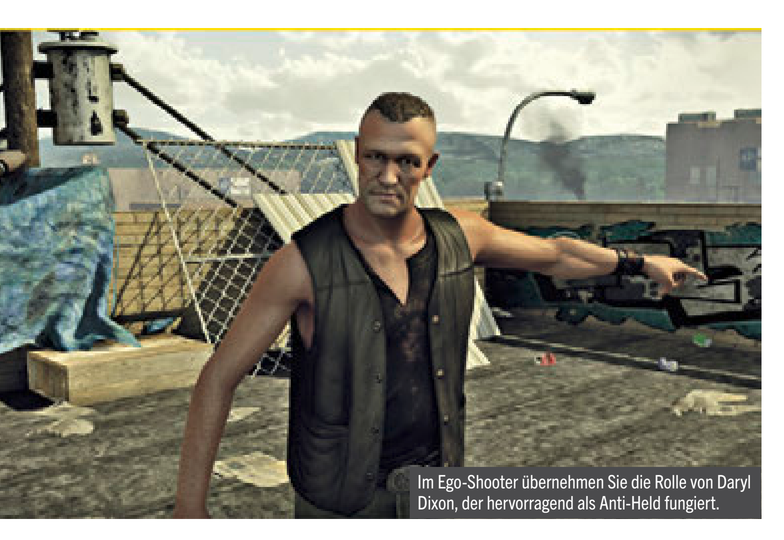
Den grandiosen Adventure-Episoden von Telltale setzt Activision einen interessanten Shooter entgegen.

Auf Einladung von Activision durften wir in London einer Demonstration des für 2013 angekündigten Ego-Shooters **The Walking Dead: Survival Instinct** beiwohnen. Die dabei gewonnenen Eindrücke zur Spielmechanik und einige neue Info-Häppchen über den dramatischen Handlungsablauf wollen wir Ihnen natürlich nicht vorenthalten.

Brutal (und) spannend

Während die Adventure-Episoden von Telltale Games sich eher an der Comicbuchvorlage orientieren, hat sich Terminal Reality, der Entwickler von **Survival Instinct**, auf eine enge Zusammenarbeit mit dem US-Senders AMC konzentriert. Der Ego-Shooter nutzt demnach die erfolgreiche Fernsehserie als Vorlage, hält sich aber nur grob an die Geschehnisse aus den TV-Episoden. Um den idealen Hauptdarsteller für das Spiel zu ermitteln, führte Terminal Reality im Vorfeld der Entwicklung eine Fan-Umfrage durch, die Daryl Dixon mit großem Vorsprung für sich entscheiden konnte. So übernehmen Sie im Ego-Shooter die Rolle des Armbrust-Freaks Daryl, der gemeinsam mit seinem Bruder Merle die unheimliche Zombie-Apokalypse überlebt hat. Voller Hoffnung, in Atlanta eine sichere Zuflucht zu finden, begeben sich die beiden grundverschiedenen Charaktere auf den gefährlichen Weg quer durch den US-Bundesstaat Georgia ...

Wer jetzt auf Open-World-Action hofft, den müssen wir enttäuschen, vielmehr gilt es, auf einer Art Übersichtskarte festgelegte Wegpunkte abzugrasen. Dadurch behalten die Entwickler die volle Kontrolle über die Dramaturgie und den Spannungsbogen der ausgefeilten Hintergrundgeschichte, ohne die Entscheidungsfreiheit des Spielers groß einzuschränken. Beispielsweise bleibt es Ihnen überlassen, ob Sie die einzelnen Areale mit der Holzhammermethode durchqueren oder schleichend agieren und mit welchen Überlebenden am Wegesrand kooperiert werden soll. Wie in der Fernsehserie sind die Zombie-Gegner (sogenannte Beißer oder Streuner) mit einem sehr guten Geruchssinn ausgestattet und reagieren äußerst empfindlich auf Geräusche jeder Art. So will der Einsatz der Wummen im Spiel nicht nur wegen latentem Munitionsmangel wohlüberlegt sein, denn lautes Rumballern lockt umgehend bedrohliche Zombie-Horden in die Nähe. Dabei ist bereits eine feindliche Zweier- oder Dreiergruppe in der Lage, Daryl den Garaus zu machen. Die Devise heißt also: jede Deckung nutzen sowie fleißig mit Hieb- und Stichwaffen agieren! ❑


Im Ego-Shooter übernehmen Sie die Rolle von Daryl Dixon, der hervorragend als Anti-Held fungiert.

„Die Kooperation mit den Machern der TV-Serie verspricht Spannung!“ *Uwe Hönig*



The Walking Dead hebt sich von der Masse der Zombie-Games nicht nur durch die erfolgreiche und mit einem Emmy ausgezeichnete TV-Vorlage ab, sondern scheint auch spielerisch einiges auf dem Kasten zu haben. Während der Präsentation in London hat mir vor allem die bedrohliche Atmosphäre von **Survival Instinct** gefallen. Wer nicht ständig aufpasst und vermeintliche Zombie-Leichen im Blick behält, wird schnell von hinten angefallen und massakriert. Im Gegenzug kann man jede Menge Tricks zur Ablenkung der Gegner nutzen. Wer etwa ein Gebäude mit Silvester-Böllern präpariert und diese zündet, kann sich während des Feuerwerks beinahe unbehelligt durch die Zombie-Reihen bewegen!

GENRE: Ego-Shooter
PUBLISHER: Activision
ENTWICKLER: Terminal Reality
TERMIN: 29. März 2013

EINDRUCK **GUT**



Sharkoon
FIREGROUND
GAMING MOUSE / KEYBOARD MAT
SKILLER
GAMING KEYBOARD
DARKGLIDER
GAMING MOUSE
Deine Grundlage
für den Sieg!
Die Aufgabe: komplex. Die Situation: unübersichtlich. Der Gegner: deutlich in der Überzahl! Alleine wirst du es nicht schaffen, ein Alleingang wäre ein tödlicher Fehler!
Wie gut dass die FireGround-Mat in deinem Team ist und das Fundament für deine grandiosen Siege legt!
Kombi-Unterlage für Tastatur und Maus
Geeignet für Links- und Rechtshänder
Äußerst robustes und extrem strapazierfähiges Oberflächenmaterial
Anti-Rutsch-Noppen für sicheren Halt der Tastatur
Ränder mit DurableStitch-Vernähung
Geringe Höhe von nur 2,5 mm
Abmessungen: 855 x 345 mm
VIDEO
Become a Fan on
Facebook
SHARKOON
10 YEARS
SINCE 2003

WARUM KEIN TEST?

Wenn Sie diese Zeilen lesen, ist **The Cave** bereits erhältlich. Leider erreichte uns die PC-Version nicht rechtzeitig vor Redaktionsschluss, uns lag nur eine fertige, inhaltlich identische Xbox-360-Version vor. Darum gibt's hier noch keine Wertung, die liefern wir auf pcgames.de nach. Mit Ausnahme des Bildes rechts stammen alle Screenshots in diesem Artikel aus unserer Konsolenfassung.

Der Ritter hat ein Schwert gefunden und trägt es nun sichtbar vor sich her – es gibt kein Inventar in **The Cave**. Jede Spielfigur kann immer nur ein Item aufsammeln und herumtragen.

The Cave

Ritter, Hillbilly und Abenteurerin bilden ein schräges Team – leider interagieren die Charaktere nie miteinander. (Bild: Sega)

Von: Felix Schütz

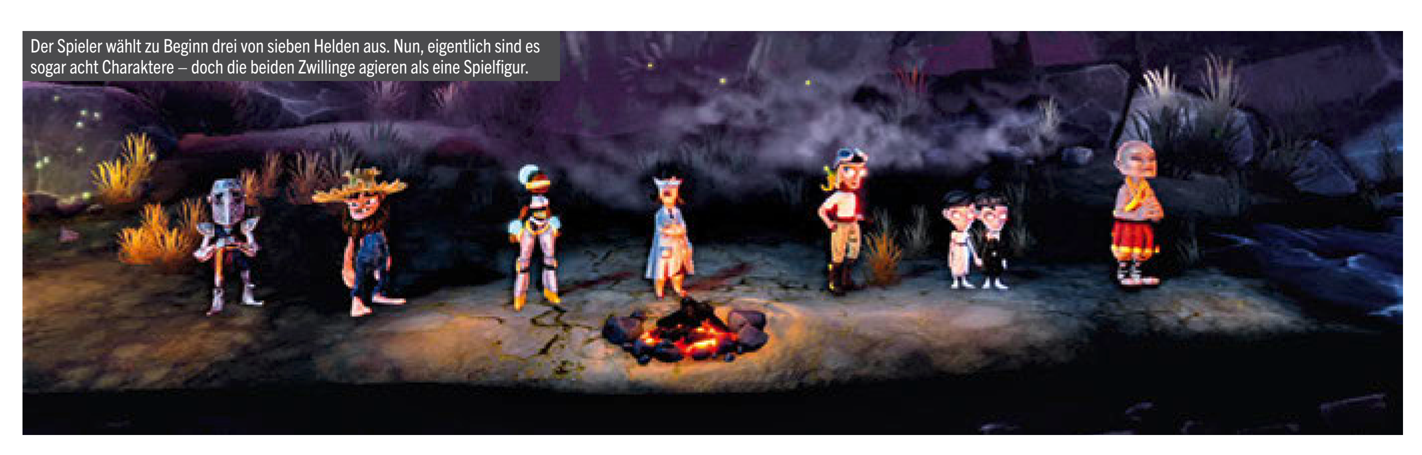
Klein, aber fein: Der Erfinder von Monkey Island meldet sich mit einem neuen, ungewöhnlichen Adventure zurück.

Quatschende Höhlen. Unterirdische Zoos. Zeitreisen. Affen, die Nuklearsprengköpfe bedienen! Es sind verrückte Dinge, die man in **The Cave** erlebt. Sie alle entspringen der wilden Fantasie von Design-Legende Ron Gilbert (**Monkey Island**), der nach rund 20 Jahren wieder ein waschechtes Adventure abliefert.

Hinter dir, ein dreiköpfiges Team!

Das günstige Download-Spiel (13 Euro über Steam) basiert auf einer hübschen Grundidee: Zu Beginn wählt man aus sieben Spielfiguren drei aus. Dieses Trio schickt man nun in die Tiefen einer Höhle hinab, wo jeder Held ein dunkles Geheimnis über sich erfährt. Das alles wird durchweg zynisch kommentiert, und zwar von der Höhle selbst. Ja, das uralte Gewölbe kann sprechen. Ist das logisch? Nö! Aber es ist witzig.

Die Wahl der Helden lässt sich nachträglich nicht ändern und hat Auswirkungen auf das gesamte Spielerlebnis – gute wie auch schlechte. Zunächst einmal hat jeder Held eine Sonderfähigkeit: Der Ritter macht sich beispielsweise unverwundbar, der Hillbilly kann unter Wasser atmen und die Wissenschaftlerin ist in der Lage, bestimmte Computer zu hacken. Ein paar Rätsel können so unterschiedlich gelöst werden. Viel wichtiger jedoch: Jede Spielfigur steht auch für einen eigenen, auf sie zugeschnittenen Level im Spiel. Diese Abschnitte sind nämlich nur zugänglich, wenn man den passenden Helden in seiner Gruppe hat. Wer etwa mit den bösen Zwillingen loszieht, der kann ein gruseliges Anwesen erkunden; wer die Kinderchen jedoch nicht dabeihat, läuft an dieser Stelle einfach in den nächsten Level. Bedeutet: Wer wirklich alles von **The Cave** sehen will, muss das Spiel drei Mal durchspielen und dabei weite Abschnitte wiederholen.



Der Spieler wählt zu Beginn drei von sieben Helden aus. Nun, eigentlich sind es sogar acht Charaktere – doch die beiden Zwillinge agieren als eine Spielfigur.

Hin und wieder trifft man auf witzig vertonte NPCs, eine willkommene Abwechslung im Spielverlauf.

Da es keinen Mauscursor gibt, werden die Bezeichnungen von nahen Hotspots automatisch eingeblendet.

Jede Spielfigur hat eine spezielle Fähigkeit, die vor allem in den auf sie zugeschnittenen Levels zum Einsatz kommt. Die Zeitreisende kann sich beispielsweise dank futuristischer Technik durch Wände beamen.

Da **The Cave** ohnehin keine zusammenhängende Story erzählt, entpuppt sich diese strenge Leveleinteilung als unnötige Maßnahme. Es wäre besser gewesen, die Helden einfach hin und wieder wechseln zu dürfen, um so alle Levels in einem Rutsch zu erleben.

Leise Helden, laute Höhle

Die Spielfiguren sind stumm und interagieren auch sonst nicht miteinander. Das ist einfach schade, da **The Cave** so viel Potenzial für witzige Dialoge verschenkt! Zwar trifft man selten auf NPCs, doch auch mit denen kommt kein Dialog zustande. Zum Glück gibt es aber noch die (englische) Erzählstimme der Höhle: Sie plappert von früh bis spät, kommentiert gut gelaunt das Spielgeschehen und gibt lockere Pointen zum Besten, die für viel Witz und Stimmung sorgen.

Adventure im Jump&Run-Anzug

Das Gewölbe selbst ist ein fantasievoller, beinahe mystischer Ort. Das Heldentrio wandert durch hübsche Stollen und Schächte, besucht einen liebevoll inszenierten Jahrmarkt, stiftet Chaos in einer Raketenabschussbasis, erkundet zwischendurch Tempelruinen, reist in die Steinzeit und legt sich unterwegs mit Drachen, Jägern und Dinos an. So viel Abwechslung hätte locker für zwei Spiele gereicht. Auch wenn **The Cave** dabei stets wie ein Jump & Run aussieht, ist es keines. In seinem Kern ist **The Cave** ein Adventure, ein Knobelabenteuer, das sich am ehesten noch mit **The Lost Vikings** vergleichen lässt. Action-Hasser dürfen beruhigt aufatmen: Es gibt keine Kämpfe und auch keine komplizierten Reaktionsaufgaben. Die Steuerung ist schlicht gehalten, eine Taste zum Benutzen, eine zum Springen und eine zum Aufheben genügt. Dass die Kontrolle der Figuren manchmal ungenau und schwammig ist, käme in einem Jump & Run wohl einer Katastrophe gleich, doch in einem Adventure stört es nicht weiter – Gegner gibt's ohnehin nicht und tödliche Fallen sind selten. Und falls ein Held doch mal ins Gras beißt, respawnt er sofort ein paar Meter daneben, das Spiel wird nicht mal unterbrochen. Absolut fair.

Laufen, springen, denken

Der Spieler kann jederzeit zwischen seinen drei Helden wechseln. Da ist es praktisch, dass die zwei übrigen Spielfiguren automatisch nachrücken, wenn man sich zu weit von



Überall in den Levels sind solche Symbole verteilt. Sobald man die leuchtenden Zeichen berührt, werden dadurch Zeichnungen freigeschaltet, welche die düstere Hintergrundgeschichte eines Helden beleuchten.



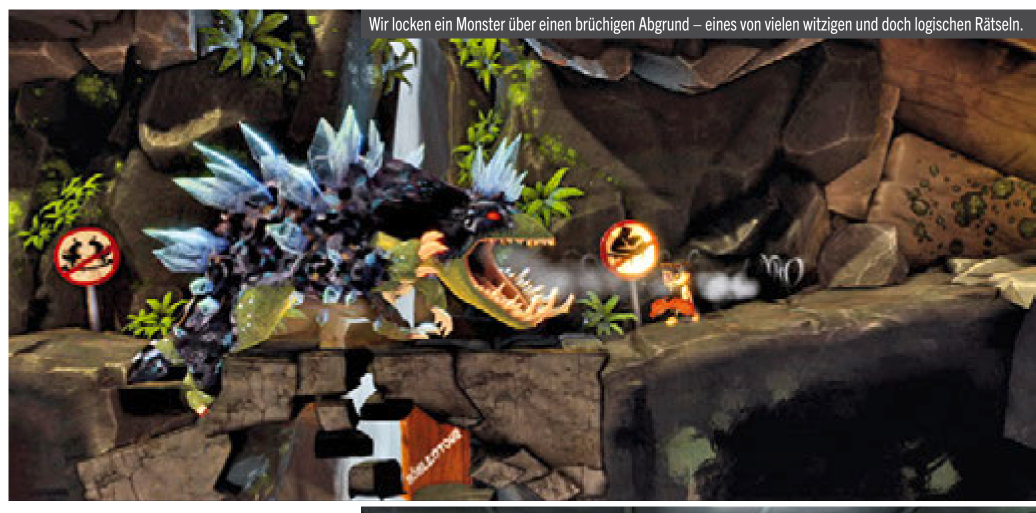
ihnen entfernt. So bleiben einem unnötig lange Laufwege erspart. Dieser Komfort ist aber auch nötig, denn man verbringt einige Zeit damit, Wege mehrmals entlangzumarschieren oder Leitern wiederholt rauf- und runterzuklettern. In **The Cave** werden nämlich alle Figuren direkt gesteuert, am PC mit den Pfeil- oder WASD-Tasten. Es gibt also keine Möglichkeit, einfach per Doppelklick einen Raumausgang anzusteuern.

The Cave bietet außerdem einen lokalen Multiplayer-Modus mit bis zu drei Spielern an einem Gerät, einen Online-Modus gibt es nicht. Ein netter, aber auch belangloser Bonus, der das Spiel nicht aufwertet.

Nicht klassisch, aber gut

Wer PC-Adventures gewohnt ist, muss in **The Cave** umdenken. So kann man beispielsweise Hotspots nicht untersuchen, denn es gibt kein „Schau an"-Kommando wie in diesem Genre üblich. Auch ein Inventar sucht man vergeblich, stattdessen kann jeder Held nur ein Item aufheben und an anderer Stelle einsetzen. Klingt vielleicht umständlich, klappt in der Praxis aber gut, da die Hotspots stets in der Nähe liegen und man nie zu viele Items gleichzeitig verwaltet. Die Rätsel sind für Gelegenheitsspieler genau richtig dosiert, für Profis jedoch zu leicht geraten: Simple Schalter- und kleine Kombinationsaufgaben, bei denen man beispielsweise Wasser in ein Lavabecken pumpen muss, damit sich darüber ein Heißluftballon mit Dampf füllt, dürften niemanden überfordern. Physik-Knobeleien wie in **Trine** gibt es nicht, selbst die wenigen Schieberätsel basieren eher auf Humor und Fantasie, nicht auf realistischen Naturgesetzen. Eine Hilfe-Funktion fehlt dabei komplett – wer mal nicht weiterkommt, muss eben herumprobieren. Doch selbst wenn man mal stecken bleibt, ist **The Cave** in rund fünf Stunden problemlos durchgespielt. Durch die zusätzlichen Figuren lockt danach zwar ein weiterer Durchgang, doch da man dann einige Levels stur wiederholen muss, ist das Spiel beim zweiten Anlauf weit weniger spannend.

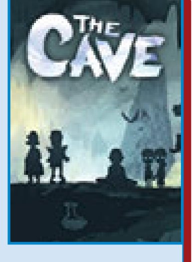
Auch wenn **The Cave** also nicht alle Erwartungen erfüllt, ist es trotzdem ein schönes, kleines Knobelspiel geworden, vor allem da ihm das Kunststück gelingt, launige Rätsel mit schrägem Humor zu verbinden. Wenn man Batterien mithilfe von Zitteraalen auflädt oder einen Wahrsager kurzerhand als spieleigenen Cheat missbraucht, so mag das furchtbar unrealistisch sein, doch es entspricht ganz der Logik, mit der ein kreativer Kauz wie Ron Gilbert die Welt betrachtet – und daran teilzuhaben ist eben doch ein besonderes und seltenes Vergnügen.


Wir locken ein Monster über einen brüchigen Abgrund – eines von vielen witzigen und doch logischen Rätseln.


Drei Schalter, drei Charaktere – solche Aufgaben sollten auch Adventure-Neulinge nicht überfordern.


Schöne Wasser- und Lichtdarstellung, liebevoll gestaltete Hintergründe – die Grafik ist richtig hübsch.

FAKTEN



GENRE:
Adventure
ENTWICKLER:
Double Fine
PUBLISHER:
Sega
TERMIN:
23. Januar 2013

- Neues Adventure von Ron Gilbert (**Monkey Island**, **Maniac Mansion**)
- Sieben wählbare Charaktere
- Direkte Figurensteuerung und 2D-Seitenansicht sorgen für ein dezent Jump&Run-artiges Spielgefühl.
- Leichte Kombinations- und Schalterrätsel, keine interaktiven Dialoge
- Günstiger Preis (13 Euro)

„Charmante Höhlenknobelei, die ihr Potenzial aber nicht ausschöpft."

Felix Schütz

WAS HABEN WIR GESPIELT? Wir spielten die fertige Xbox-360-Fassung zwei Mal komplett durch. Die inhaltlich identische PC-Fassung, die sich lediglich in der Maus-Tastatur-Steuerung unterscheidet, lag uns bei Redaktionsschluss noch nicht vor.

HOFFNUNGEN & BEFÜRCHTUNGEN

+ Tolle Grundidee mit originellen, vielfältigen Schauplätzen
+ Atmosphäre und Witz dank des starken Erzählers
+ Clever aufgebaute, mit Humor gespickte Puzzles
+ Stimmiger Grafikstil mit oft hübschen Umgebungen
+ Fair und verzeihend, der Spielfluss wird nie unterbrochen
− Sehr kurze Spielzeit (ca. 5 Stunden beim ersten Durchgang)
− Charakterwahl bestimmt, welche Levels man besuchen darf
− Für Adventure-Profis durchweg zu einfach
− Hauptfiguren bleiben stumm und interagieren nie miteinander
− Ziemlich unspektakuläres Finale
− Keine deutsche Sprachausgabe

WERTUNGSTENDENZ 0



100

Wer mich kennt, der weiß: Die Namen Ron Gilbert und Double Fine lösen bei mir zuverlässig Frühlingsgefühle aus. Trotzdem ist **The Cave** für mich „nur" ein gutes und mit viel Herz gemachtes Spiel, zum Klassiker reicht's einfach nicht. Klar, ich liebe das Konzept, den zynischen Erzähler, die originellen Umgebungen. Und ich find's toll, dass **The Cave** auf Action und Kämpfe verzichtet – als Adventure-Fan will ich's gar nicht anders! Schade finde ich aber, dass meine Helden immerzu stumm bleiben und sich ihre Fähigkeiten auch nie richtig ergänzen. Die Levelbeschränkung finde ich sogar richtig doof – ich sehe einfach keinen Vorteil darin, ein eh schon kurzes Spiel mehrmals angehen zu müssen, nur um alle Levels zu sehen, zumal sich die schlichte Story dadurch auch nicht verändert. Für 13 Euro ist **The Cave** natürlich trotzdem ein klarer Tipp – erwarten Sie aber kein Spiel auf **Monkey Island**-Niveau.



Erhältlich im App Store unter „PC Games“

Die PC-Games-Stammredaktion in der Vorstellung – was bewegte die Redakteure in diesem Monat?



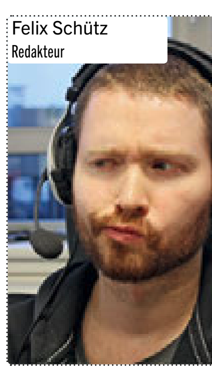
Petra Fröhlich
Chefredakteurin

Hat nen tierischen Kater:
Zum Glück nur zwischen den Fingern, denn dank kluger Getränke-Strategie blieb der Feiertags-Marathon ohne Brummschädel.
Kauft Spiele ein:
PC-Games-Leser dürfen sich auch 2013 auf richtig tolle Vollversionen freuen.
Ist immer wieder fasziniert ...
wie sehr sich Geschichte wiederholt: **GTA**, **Splinter Cell**, **Sim City** – was vor zehn Jahren aktuell war (siehe Seite 92), beschäftigt uns auch in diesem Jahr.



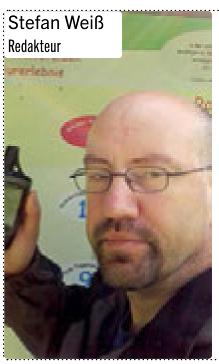
Wolfgang Fischer
Redaktionsleitung Print

Bekämpft virtuelle Dämonen ...
im exzellenten fünften Teil von **Devil May Cry**, der beweist, dass solche Action-Titel nicht nur auf Konsole funktionieren.
Vertreibt innere Dämonen:
Hat sich nach zwei Jahren Völlerei entschieden, endlich mal wieder etwas mehr auf sein Gewicht zu schauen.
Gibt sich ...
wieder voll dem eifersüchtigen, zeitfressenden Dämon **World of Warcraft** hin.



Felix Schütz
Redakteur

Zuletzt durchgespielt:
The Cave, **Endless Space**, **Eufloria HD** (Android), **Baphomets Fluch 2** (Android), **Mystic Quest Legend** (SNES). Dazwischen **Diablo 3** und die Betas von **Akaneiro** und **Marvel Heroes** gespielt.
Spielt als Nächstes:
Aliens: Colonial Marines, **Crysis 3**, **DmC: Devil May Cry**
Freut sich auf:
Bioshock Infinite, **Tomb Raider**, **Starcraft 2: Heart of the Swarm** und hoffentlich ein paar schöne Kickstarter-Projekte in diesem Jahr.



Stefan Weiß
Redakteur

Verbrachte am PC:
wieder viele Stunden in **Omerta: City of Gangsters**, **SWTOR** (Free2Play), **The War Z** und **The Walking Dead: Season One**.
Lernte:
im Zuge der Recherche für das **LWS**-Special eine total nette Mehrspieler-Gruppe kennen (Gruß und Dank an die United-Gaming-Community).
Friert: derzeit beim Geocachen und wünscht sich den Frühling herbei, aber bitte fix jetzt!



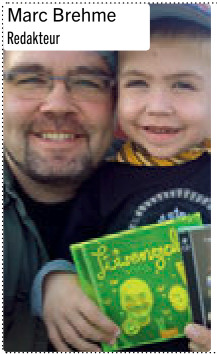
Robert Horn
Redakteur

Probiert sich an:
Mechwarrior Online. Geniale taktische Schlachten, aber mir fehlt ein Zerstörungs-Feature. Ich will Gebäude platt walzen!
Freut sich auf 2013:
Das wird ein spannendes Spiele-Jahr. Vielleicht kommt endlich mal wieder ein Entwicklungssprung?
Hat 40 Millionen verdient:
Zumindest in **Eve Online**. Das reicht aber nicht, ich brauche 100 Millionen, für einen Schlachtkreuzer. Spenden willkommen :-)



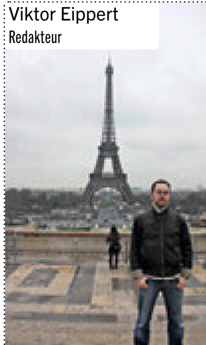
Peter Bathge
Volontär

Beschäftigte sich:
im Weihnachtsurlaub endlich mit **Skyrim** – ergänzt um sechs Gigabyte fantastischer Mods. Daneben blieb nur noch Zeit für ein bisschen **FTL: Faster than Light**.
Beschenkte sich selbst:
mit ein paar wunderschönen Lego-Sets. Sein Liebling: der putzige R2-D2.
Grüßt nächste Ausgabe:
nach zweijährigem Ruderdienst als Galeerensklave (lies: dem Volontariat) endlich als vollwertiger Redakteur von dieser Seite.



Marc Brehme
Redakteur

Schaut noch immer:
auf einen hohen To-do-Spielestapel, der sich über die Weihnachtsferien nicht wirklich – wie ursprünglich geplant – verkleinert hat.
Gratuliert:
Peter und Viktor zum Redakteurstitel und hofft auf eine coole Aufstiegsfete. Ich denke, Spanferkel wäre angemessen ...! ;-)
Sucht
eine gute Schule für seinen Sohn und fragt sich, warum das früher alles einfacher war. Zumindest gefühlt.

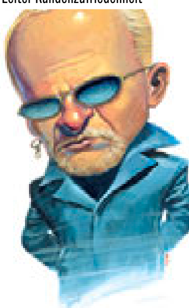




Viktor Eippert
Redakteur

Schaffte es endlich:
auf Berufswegen nach Paris. Leider war das Wetter nicht so toll und die Freizeit relativ knapp.
Hat seit Januar:
sein Volontariat hinter sich und ist zum Redakteur aufgestiegen. Zwei ereignisreiche Jahre, an die ich mich gerne zurückerinnern werde!
Nutzte den Urlaub:
um das gute, alte **Knights & Merchants** noch mal durchzuspielen. Ebenfalls durchgespielt: **Bulletstorm**, **Far Cry 3 und Okami HD.**





Rainer Rosshirt
Leiter Kundenzufriedenheit

Wundert sich:
Warum ein Ingenieursbüro auch nach sieben Wochen messen, trocknen und entfeuchten nicht beantworten kann, woher die nasse Stelle in seiner Wand kommt.
Ärgert sich:
Weil lediglich die Rechnung dieses Ingenieursbüros erstaunlich trocken ist.
Fragt sich:
Ob es normal ist, dass die Hinterlist örtlichen Wassers ein komplettes Ingenieursbüro wochenlang an der Nase herumführt.



Thorsten Küchler
Redaktionsleitung Video

Freut sich sehr:
Auf seine neue Aufgabe als Verantwortlicher der Videoabteilung der Computec Media AG.
Zog sich:
Bei einer Veranstaltung in Island eine Platzwunde am Kopf zu und behauptet steif und fest, er hätte zum Zeitpunkt des „Unfalls" nicht unter Alkoholeinfluss gestanden.
Spielte:
Für die aktuelle Ausgabe auch **DmC** und ist genauso begeistert wie Kollege Fischer.

SO ERREICHEN SIE UNS:



Ihr direkter Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft:
redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo:
abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion:
dvd@pcgames.de

Treffen Sie das Team auf Facebook:
www.facebook.de/pcgamesde

Folgen Sie uns auf Twitter:
www.twitter.com/pcgamesde

Heftnachbestellungen und Sonderhefte:
shop.pcgames.de

PC Games abonnieren:
abo.pcgames.de

TOP-THEMEN

ACTION-ADVENTURE
DMC: DEVIL MAY CRY



Der Neustart ist geglückt: Ninja Theory führt die **Devil May Cry**-Reihe auf frische Pfade, ohne dabei ihre Wurzeln zu verleugnen. Das Ergebnis ist ein wildes, astreines Action-Abenteuer, das sich besonders auf dem PC in Bestform präsentiert.

ACTION
THE WAR Z



Nach einer katastrophal verlaufenen Veröffentlichung auf Steam mussten die Entwickler des Zombie-MMOGs herbe Kritik einstecken. Was alles schief lief und in der derzeitig erhältlichen Version immer noch nicht rund läuft, erfahren Sie im Test.

STRATEGIE
OMERTA: CITY OF GANGSTERS

Seite 84

Der charmante Mix aus Aufbaustrategie und taktischen Rundenkämpfen im Stile der 1920er-Jahre bietet reichlich Gangster-Flair. Allerdings gibt es auch so manch kleine Ungereimtheit.

INHALT

Action
Ace of Spades 74
DmC: Devil May Cry 70
Dishonored:
Dunwall City Trials (DLC) 89
Rage: The Scorchers (DLC) 91
The War Z 76
Strike Suit Zero 80

Adventure
Primordia..................................... 82

Strategie
Omerta: City of Gangsters 84

SO TESTEN WIR

Die Motivationskurve

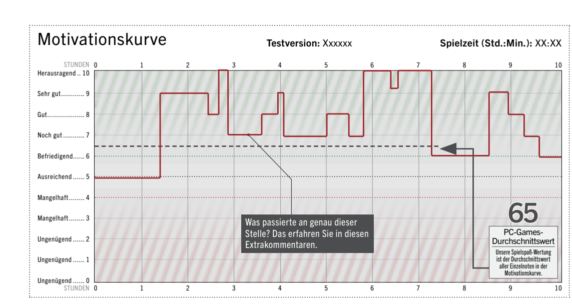
Entscheidend: der Spielspaß
Beim PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es ankommt: der Spielspaß.

So gehen wir vor:
Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile" bis „Hochspannung pur". Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.

Mit vielen Punkten belohnen wir:
- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente" – Situationen, die einem Wochen und Monate im Gedächtnis bleiben

Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:
- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

Abzüge gibt es für:
- Zu hohen Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)



- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen
- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Nicht genau erklärte Spielfunktionen
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung

Nicht berücksichtigt werden:
- Hardware-Anforderungen
- Kopierschutz
- Preis/Leistung
- Online-Registrierung
- Publisher
- Editor und Mod-Freundlichkeit
- Ausstattung und Verpackung
- Service und Support

Jede Stunde zählt:
Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zig Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen Durchhänger erlauben. Unser spezielles Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als andere.

Ihre Vorteile:
- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Grafikblender werden entlarvt.
- 100%ige Transparenz und Ehrlichkeit; Sie sehen, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

Die PC-Games-Awards





PC-Games-Award | Hervorragende Spiele erkennen Sie am PC-Games-Award. Diesen verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 85 Punkten.

Editors'-Choice-Award | Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir Ihnen uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahren Sie auf Seite 88.

> **90, Herausragend** | Die Top-Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem der begehrten „90er" gewürdigt.

> **80, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen.

> **70, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60, Befriedigend** | Wenn Sie die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für Sie infrage.

> **50, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden Ihre gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

USK-Einstufungen



Ohne Altersbeschränkung

USK ab 6 freigegeben

Ab 6 Jahren



Ab 12 Jahren



Ab 16 Jahren



Keine Jugendfreigabe

Der neue Dante im Serien-Reboot **DmC** ist lässiger und sympathischer als sein weißblondes, pseudocooles Pendant aus den ersten, nur für Konsole erschienenen Teilen.

Die Engelssicheln erhalten Sie erst spät im Spiel. Sie sind aber so stark, dass Sie im Kampf gegen viele Gegner die Sense kaum mehr benutzen werden.

DmC: Devil May Cry

Von: Wolfgang Fischer/ Thorsten Küchler

Spielerisch vielseitig, technisch hervorragend – Dantes Wiedergeburt ist ein Überraschungs-Hit!



Die ersten beiden Spiele der **Devil May Cry**-Serie erschienen ursprünglich nur für die PS2, die Teile 3 und 4 kamen überraschenderweise auch für PC. Komplett überzeugen konnten die PC-Ableger der actionlastigen Klopperei aber nicht (**Devil May Cry 4** ergatterte in PC Games 08/08 lediglich eine Wertung von 78 Prozent). Was aber weniger an der Umsetzung, sondern vielmehr am repetitiven Gameplay lag. So wundert es nicht sonderlich, dass Hersteller Capcom der Serie für Teil 5 eine Frischzellenkur beschert, und die ist geglückt: **DmC** ist das Paradebeispiel dafür, wie man eine in die Jahre gekommene Serie wieder auf Kurs bringt. Wie man sie in die Moderne führt, ohne dabei sämtliche alten Stärken wegzudesignen. Diese Meisterleistung geht auf das Konto von Entwickler Ninja Theory (bekannt durch die PS3-Spiele **Enslaved** und **Heavenly Sword**): Die Engländer bringen ihren ganz eigenen Stil ein, halten aber gleichzeitig den spielerischen Kern der **Devil May Cry**-Serie aufrecht.

VERGIL'S DOWNFALL: DER ERSTE DLC

Frech: Kurz nach dem Spiel erscheint schon ein kostenpflichtiger Download!

In **DmC** tritt auch Dantes zwielichtiger Zwillingsbruder Vergil wiederholt auf. Allerdings bleibt dabei oftmals im Dunkeln, was der weißhaarige Knilch gerade treibt. Dies soll ein entsprechender DLC aufklären: **Vergil's Downfall** erscheint Ende Februar und wird knapp 9 Euro kosten. Für diesen stattlichen Betrag erhalten Sie ein paar zusätzliche Stunden Spielspaß und vier Schwierigkeitsgrade. Kostenlos ist hingegen der kurz nach Veröffentlichung als DLC erhältliche Bloody-Palace-Modus mit seinen 100 Bonus-Herausforderungen für **DmC**-Profis.

Finanzkrise mal anders

Dass **DmC** kein gewöhnliches Actionspiel ist, merken politisch interessierte Naturen schon bei der Story: Klar, die Handlung dreht sich wieder mal um fiese Dämonen, die nach der Weltherrschaft dürsten. Aber das alles wird mit viel Augenzwinkern und subtilen Anspielungen auf das reale Weltgeschehen erzählt, sodass man fast schon von einer Satire sprechen kann. Auch Dante hat nichts mehr mit dem blonden, peinlich pseudocoolen Helden alter Tage gemeinsam: **DmC** stellt den berühmten Dämonenjäger als einen jungen Burschen dar, der gerne Punkrock hört, lässige Klamotten trägt und dessen Herz nach Rebellion schreit. Aber keine Sorge, **DmC** ist deshalb noch lange kein philosophisch überladener Quatsch – im Kern geht es hier immer noch darum, viele Monster möglichst effektvoll zu vertrimmen.

Gelungene Kampfsequenzen

Umso großartiger also, dass das Kampfsystem zur Crème de la Crème des Action-Genres gehört! Dabei wirkt alles auf den ersten Knopfdruck noch sehr brav und gewöhnlich: Eine Taste zum Schießen, eine zum Hauen, eine zum stärker Hauen, eine zum Springen – kennen wir alle(s). Doch wie so oft ist es die leckere Mischung, die den spaßigen Cocktail macht: Nur wer seine Angriffe perfekt miteinander verbindet, hat gegen die vielfältigen Schurken eine Chance. Dafür empfehlen wir auch auf dem PC dringend die Verwendung eines Gamepads. Die PC-Steuerung funktioniert zwar ganz gut, ist im späteren Spielverlauf aber nicht komfortabel genug.

Und dann ist da ja noch Dantes gespaltene Persönlichkeit: Der junge Herr hat eine teuflische und eine engelsgleiche Seite. Diese beiden gegensätzlichen Elemente kommen im Gefecht zum Einsatz: Im Teufelsmodus verwandelt sich Dantes Schwert in eine etwas langsame, glühende Axt, die brachiale Hiebe verteilt. Als Engel verfügt er über eine fiese Sichel, mit der er Gegner mit schnellen Hieben eindecken kann. Im späteren Verlauf kommen noch weitere Waffen hinzu: Schrotflinte, Sicheln und Fäustlinge lassen sich – zumindest mit Controller – auch mitten im

Ausgedehnte, toll inszenierte Geschicklichkeitspassagen gehören genauso zum neuen **DmC** wie die Kämpfe.

Typisch Dante: Bewaffnet mit seinem Rebellion genannten Schwert und den Pistolen Ebony und Ivory geht er auf Dämonenjagd.

Wer stilvoll kämpft, erhält dafür besonders viele Erfahrungspunkte. Diese investieren Sie in die Verbesserung von Dantes Waffenarsenal.

Effektreich machen wir mit der Dämonenaxt Arbiter einem besonders starken Zwischengegner den Garaus.

Scharmützel komfortabel anwählen. Das Ergebnis: ein Kampfsystem, das ebenso logisch wie spaßig und fordernd ist.

Wer besonders stilvoll kämpft, treibt nicht nur seinen Combo-Zähler in die Höhe, er wird auch mit mehr Orbs belohnt. Die glühenden Kugeln fungieren in bester Serientradition als Upgrade-Währung: Mit ihnen kaufen Sie neue Moves und verstärken die Durchschlagskraft von Dantes Knarren. Außerdem bietet der Teufels-Shop praktische Items an: Etwa Heiltränke oder goldene Embleme, die den Helden nach dem Ableben sofort wieder auferstehen lassen.

Schwingen mit Stil

Auch wenn die Keilereien knapp zwei Drittel der Spielzeit einnehmen, ist **DmC** keine eintönige Hackepeter-Action. Vielmehr wird das rasante Geschehen immer wieder von Akrobatik-Einlagen aufgelockert. Diese profitieren von der (im Gegensatz zu den Vorgängern) deutlich verbesserten Kameraführung – nur ganz selten geht die Übersicht mal flöten. Neben typischen Hüpfpassagen von Plattform zu Plattform müssen Sie auch Dantes Tarzan-Talente einsetzen. Der obercoole Schurkenschreck schwingt nämlich eine Art magische Peitsche, die sich in vorgegebene Ankerpunkte einhakt.

Der Clou daran: Hier kommt wieder Dantes duale Natur ins Spiel. Aktivieren Sie die Engelsfunktion, so schleudert sich Dante Richtung Ankerpunkt. Aktivieren Sie hingegen die Teufelsfunktion, so zieht Dante das angepeitschte Objekt zu sich her. Gegen Ende des Abenteuers kommen dann noch Boost-Portale hinzu, die Dante auf Knopfdruck pfeilschnell durch den Level katapultieren. Freilich sind diese Intermezzi zumeist strikt linear, aber wer seine Augen offen hält, entdeckt immer wieder Areale abseits des Weges. Dort befinden sich dann versteckte Extras wie spezielle Schlüssel, mit denen Sie Geheimmissionen freischalten. Mal sollen Sie innerhalb eines Zeitlimits eine bestimmte Anzahl an Gegnern erledigen, mal einen Hindernisparcours bewältigen. Als Belohnung winken wertvolle Gegenstände, die Dantes Lebensenergie dauerhaft erweitern.

Trotz dieser spielspaßverlängernden Maßnahmen bietet **DmC** einen recht knappen Umfang: Auf dem Standard-Schwierigkeitsgrad haben Sie die 20 Story-Missionen nach knapp sieben Stunden durchgezockt. Zum Glück gibt es aber vier sehr unterhaltsame Bonusmodi: „Sohn des Sparda" verändert die Gegneranordnung, „Dante muss sterben" fordert selbst Genre-Profis. Richtig fies wird's bei „Himmel und Hölle" (alle Gegner und auch Dante sterben bei einem einzigen Treffer) und „Hölle und Hölle" (nur Dante stirbt bei einem einzigen Treffer).

Diabolisch gutes Design

Dass Entwickler Ninja Theory ein Gespür für schicke Grafik hat, weiß man seit **Enslaved**. Aber mit **DmC** liefern die Briten ihr Meisterstück ab: Die Levels des Spiels sehen allesamt hinreißend schön und atemberaubend detailverliebt aus. Mal turnen Sie durch einen Stadtteil, der auf dem Kopf steht (inklusive nach oben tropfendem Regen), mal verwandelt sich ein hingekritzelter Architekturplan vor Ihren Augen in das entsprechende fertig errichtete Gebäude. Mit der PC-Fassung betraute Capcom das recht unbekannte polnische Studio QLOC. Und die haben einen außergewöhnlich guten Job abgeliefert. **DmC** läuft auf dem PC noch flüssiger als beispielsweise auf der PS3 und sieht in höheren Auflösungen einfach klasse aus.

Die musikalische Untermalung passt sich diesem hohen Niveau fast traumwandlerisch sicher an: Rabiate Metal-Songs wechseln sich mit stampfenden Elektro-Beats ab – und treiben den Spieler förmlich zum Weiterkämpfen an. Hinzu kommen eine gute deutsche und eine hervorragende englische Sprachausgabe. ❑



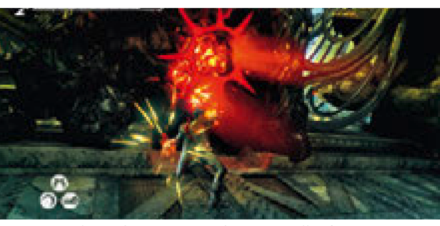
Der Combozähler am rechten oberen Bildrand verrät, wie abwechslungsreich und stilvoll Sie kämpfen. „SS" ist schon ziemlich gut und bedeutet viele Erfahrungspunkte.



1 Der erste Höhepunkt des Spiels lässt nicht lange auf sich warten. Nach einem stimmungsvollen Intro verfolgen Sie im Rahmen eines hübsch inszenierten Bewegungs- und Kampftutorials einen Jägerdämon in der Geisterwelt Limbo. Schauplatz des Spektakels ist ein Vergnügungspark. Der Bosskampf am Ende ist nicht allzu schwer, dafür aber toll inszeniert. So kann's weitergehen!



2 In fast jedem Abschnitt des Spiels warten Geheimlevels, die Sie mithilfe von versteckten Schlüsseln freischalten. Hindernisparcours wie dieser gehören zu den anspruchsvolleren Aufgaben.



3 Im Laufe des Spiels schalten Sie neue Waffen (wie diese Dämonenhandschuhe namens Eryx) frei, die Ihnen Zugang zu neuen Arealen verschaffen. Dies erhöht den Wiederspielwert deutlich.

Motivationskurve

Testversion: Steam-Testversion

Spielzeit (Std.:Min.): 15:00

STUNDEN 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

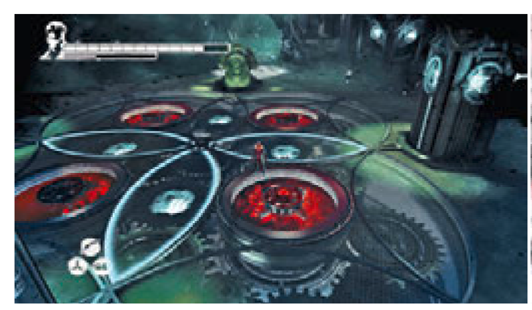
Herausragend 10
Sehr gut 9
Gut 8
Noch gut 7
Befriedigend 6
Ausreichend.......... 5
Mangelhaft........... 4
Mangelhaft........... 3
Ungenügend.......... 2
Ungenügend.......... 1
Ungenügend.......... 0

Zu Beginn des Spiels erhalten Sie ständig Upgrades und lernen neue Moves. Sehr motivierend!

Gegen Ende der Storykampagne legt **DmC** noch einmal kräftig zu und gipfelt in atemberaubenden Levels und zwei packenden Bossfights.

Nach dem ersten Durchspielen locken Bonus-Herausforderungen und höhere Schwierigkeitsgrade. Da zockt man **DmC** gerne noch einmal durch.

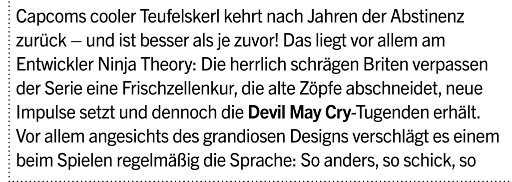
89
PC-Games-Durchschnittswert
Unsere Spielspaß-Wertung ist der Durchschnittswert aller Einzelnoten in der Motivationskurve.



4 Besser spät als nie: Das einzige echte Rätsel im Spiel erwartet Sie erst im letzten Drittel des Spiels. Diese Denkaufgabe, in deren Rahmen Sie auch massig Gegner plätten, ist hübsch designt, aber nicht allzu komplex. Davon hätten wir uns mehr gewünscht.



5 Der Dämonentrieb ist eine Art Berserkermodus, ohne den Sie in den letzten Levels nur schwer auskommen. Während dieser zeitlich begrenzten Verwandlung (der neue Dante sieht dann fast aus wie sein altes, weißhaariges Alter Ego) regenerieren Sie Trefferpunkte und teilen besonders viel Schaden aus.

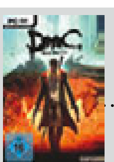


MEINE MEINUNG | *Wolfgang Fischer*

„Sympathischer Held, geniales Design, tolle Bosskämpfe: ein gelungener Serien-Neustart!"

Capcoms cooler Teufelskerl kehrt nach Jahren der Abstinenz zurück – und ist besser als je zuvor! Das liegt vor allem am Entwickler Ninja Theory: Die herrlich schrägen Briten verpassen der Serie eine Frischzellenkur, die alte Zöpfe abschneidet, neue Impulse setzt und dennoch die **Devil May Cry**-Tugenden erhält. Vor allem angesichts des grandiosen Designs verschlägt es einem beim Spielen regelmäßig die Sprache: So anders, so schick, so cool sahen nur wenige Levels zuvor aus. Und das Kampfsystem ist kaum weniger famos gelungen: einfach genial, genial einfach. Ein besonderes Lob haben sich die Entwickler der PC-Umsetzung verdient: **DmC** ist eine der besten PC-Portierungen der letzten Jahre. Wer Lust auf ein geiles Actionspiel hat, der MUSS dieses Ding sofort haben! Nicht zuletzt, weil es auf PC nur ganz wenige vergleichbare Spiele gibt und überhaupt gar keines dieser Qualität.

DMC: DEVIL MAY CRY



Ca. € 37,-
25. Januar 2013

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Adventure
Entwicklser: Ninja Theory, QLOC
Publisher: Capcom
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Steam. Das Spiel wird an Ihren Account gebunden. Ein Weiterverkauf ist nicht möglich.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Flüssige Animationen, aufwendige Effekte, atemberaubende Levels – qualitativ hochwertige PC-Umsetzung der Konsolenvorlage
Sound: Stimmiger Mix aus Metal- und Elektro-Tracks; gute deutsche Sprecher
Steuerung: Durchdachte Maus-und-Tastatur-Steuerung, die anfangs gut funktioniert. Je komplexer Dantes Kampfoptionen und die Levels werden, desto sinnvoller ist es jedoch, die Dämonen per Controller zu jagen.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangaben): Core 2 Duo 2,4 GHz, 2 GB RAM, Nvidia Series 8800+/Ati Radeon HD 3850+
Empfehlenswert: Core 2 Quad 2,7 GHz, 4 GB RAM, Ati Radeon HD 6950+

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
In **DmC** wird viel gekämpft, jedoch nur gegen Dämonen und das obendrein ohne übertriebene Gewaltdarstellung oder besonders blutrünstig inszenierte Moves.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Die uns vorliegende, komplett eingedeutschte Vorabfassung lief außerordentlich flüssig. Es traten keinerlei Fehler oder Abstürze auf.

PRO UND CONTRA

- \+ Technisch überzeugende PC-Umsetzung mit flüssiger Darstellung und sehr guten Effekten
- \+ Packend erzählte Geschichte
- \+ Durchdachtes, nicht zu überladenes Kampfsystem
- \+ Geniales Level-Design
- \+ Gute deutsche Synchronisierung
- \+ Fantastischer Soundtrack
- \+ Viele Secrets und Bonusmodi sorgen für Langzeitmotivation.
- \+ Toll inszenierte Bosskämpfe
- \+ Durchdachte PC-Steuerung
- \+ Gelungener Neustart der Serie mit deutlich „westlicherem" Anstrich
- − Relativ geringer Umfang der Storykampagne
- − Zu wenig Rätsel und die vorhandenen sind nicht allzu anspruchsvoll.
- − Story-relevante Inhalte werden nach Release per kostenpflichtigem DLC nachgeliefert.

EINZELSPIELER-TESTURTEIL





Minecraft mit Waffen: In **Ace of Spades** gehen Spieler in einer Klötzchenwelt aufeinander los.

Der Miner legt mächtige Sprengladungen und kann so ganze Strukturen zum Einsturz bringen.

Beliebte Klasse: der Marksman. Snipern ist in **Ace of Spades** supersimpel und übermächtig.

Ace of Spades

Von: Robert Horn

Bei diesem Bauklötzchen-Shooter sind Beschwerden über die pixelige Grafik reichlich unangebracht.

Teambasierte Shooter? Mag ja jeder, die liegen im Trend. Aber wie soll man bei dem ohnehin schon riesigen Angebot an Spielen mit etwas Neuem punkten? Am besten man kreuzt sein Produkt mit etwas ebenfalls sehr Erfolgreichem. Im Falle von **Ace of Spades** ist das ganz klar **Minecraft**, das brutal erfolgreiche Open-World-Spiel mit Würfelgrafik. Heraus kommt ein knuffiges und vor allem eckiges Online-Ballerspiel mit Baukastenelementen aber einigen technischen Schwächen.

Buddeln und ballern

Ace of Spades vermischt das Bauen, Basteln und Zerstören von grobwürfeligen Elementen in der Spielwelt geschickt mit einem Shooter-Part, der allerdings etwas mager daherkommt. Nur vier Klassen stehen zur Auswahl: der Commando, der eine Minigun oder Raketenwerfer trägt, der Marksman, klassischer Scharfschütze, der Rocketeer, ein Kämpfer mit leichtem Maschinengewehr und Jetpack, und der Miner, der Sprengstoff legt und ein Drillprojektil verschießt. Dieses Geschoss bohrt sich radikal durch alles, was ihm im Weg steht, und öffnet so immer wieder neue Wege für das eigene Team.

Außerdem besitzt jeder Kämpfer eine Schaufel, mit der er sämtliche Klötzchen im Spiel zerdeppern kann. Zusätzlich zu dieser Zerstörungskraft können die Charaktere aber auch Klötze in verschiedenen Formen bauen und so nicht nur die eigene Basis reparieren, sondern auch kreative neue Objekte eigenhändig entstehen lassen. Das Prinzip, das auf jedem Sandkasten der Welt funktioniert, also eigene Sandburgen bauen und die von anderen Kindern zusammentreten, gibt **Ace of Spades** seinen besonderen Reiz.

So (absichtlich grob) die Grafik auch sein mag, es macht eine Riesenfreude, sich durch die Klötzchenwelt zu fräsen, komplette Berge zu unterhöhlen und sich so zum Beispiel der feindlichen Anlage von unten zu nähern. Der Aufbau von Klotzstrukturen klappt dagegen weniger gut: Die meisten Spieler stapeln einfach



London aus Bauklötzen ist eine der kreativen Karten. Ein wenig mehr dürfen es aber werden!

Der Miner buddelt sich schnell durch das Gelände und eröffnet so immer wieder neue Angriffswege.

The Walking Dead: Im Spielmodus namens Zombies! greifen Untote an. Nur nicht erwischen lassen!

alle verfügbaren Formen wild aufeinander, sodass die eigene Basis meist nach kurzer Zeit einer missglückten Partie **Tetris** gleicht. Meist bleibt sowieso keine Zeit, vernünftige Verteidigungsstrukturen aufzubauen. Zerstören macht sowieso mehr Spaß!

Schießen auf Schuhkartons

Der Shooter-Teil bei **Ace of Spades** bleibt rudimentär. Erfahrungspunkte und neue Waffen gibt es nicht, Ränge, Perks und sonstigen Schnickschnack suchen Sie vergebens. Besonders anspruchsvoll sind die Ballereien bei klobigen Schuhkartontrefferzonen sowieso nicht. Klar, wenn die Figuren selbst wie wandelnde Legomännchen aussehen!

Den Spaß zieht **Ace of Spades** daher aus anderen Bereichen, etwa der erwähnten Sandbox-Mechanik. Aber auch bei den Spielmodi haben sich die Entwickler etwas einfallen lassen. Zwar gibt es auch Standard-Spielweisen wie Team Deathmatch (das braucht hier kein Mensch!) oder Multihill (eine Abwandlung des Domination-Spielmodus), richtig witzig sind aber Demolition (zerstören Sie die gesamte gegnerische Basis!), Diamond Mine (finden Sie einen vergrabenen Diamanten und bringen Sie ihn in Ihr Lager!) und Zombie! (jagen Sie als lustiger Klotz-Zombie andere Spieler!). Gerade in Demolition geht es nicht primär ums Ballern, sondern darum, dem Gegner die Basis möglichst effektiv unter dem Hintern wegzugraben. Wer stur rumballert, wird **Ace of Spades** bald gelangweilt zur Seite legen.

Ein Spiel für zwischendurch

Nach anfänglichen Problemen, bei denen es kaum möglich war, ein Spiel zu betreten, hat sich **Ace of Spades** inzwischen gemausert: Der Serverbrowser tut seinen Dienst, der Einstieg ins Spiel klappt angenehm schnell und die meisten Server sind anständig gefüllt. Fehlerfrei ist **Ace of Spades** dennoch nicht: Im Test rauchte uns der Client immer wieder ab, sodass wir neu starten mussten. Auch erlebten wir teilweise gravierende Lags und Verbindungsabbrüche. Spieler zuckelten an uns vorbei oder verschwanden in einer Wand neben uns. Darüber hinaus fordert das Spielprinzip auf lange Sicht einfach zu wenig, um dauerhaft zu motivieren. Für ein paar spaßige Runden in einer etwas anderen Shooter-Welt ist **Ace of Spades** aber dennoch gut. Ach, und der Soundtrack: klassisches 8-Bit-Gedudel, das rockt! ❑

MEINE MEINUNG |

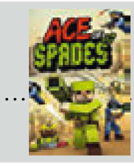
Robert Horn



„Knuffig-klobige Klötzchen-Klopperei"

Ich bin ja generell in der Welt der Shooter unterwegs, die sich selbst sehr ernst nehmen. **Battlefield 3** etwa, oder **Counter-Strike**. Deshalb schielte ich etwas skeptisch auf **Ace of Spades**. Und ja: Der Shooter-Part des Spiels ist hoffnungslos unterentwickelt, fordert zu keiner Sekunde und hat nichts, aber auch gar nichts mit dem Können des Spielers zu tun. Dafür macht es mir viel mehr Laune, mich durch die Klötzchenwelt zu fräsen, neue Routen für mein Team zu erbuddeln und ganze Basen zu unterhöhlen. Wem **Minecraft** zu friedlich ist, der findet hier einen etwas actionreicheren Sandkasten.

ACE OF SPADES



Ca. € 8,-
12. Dezember 2012

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Mehrspieler-Shooter
Entwickler: Jagex Limited
Publisher: Jagex
Sprache: Englisch
Kopierschutz: Der Shooter erscheint über Steam. Sie brauchen also ein entsprechendes Nutzerkonto.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Wie Minecraft, nur mit Waffen, klobigen Waffen
Sound: Liebevoller und eingängiger 8-Bit-Retro-Soundtrack
Steuerung: Genretypische Shooter-Steuerung, keine Überraschungen

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Fünf Spielmodi: Team-Deathmatch, Demolition, Zombies!, Diamond Mine und Multihill
Zahl der Spieler: Bis zu 32

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

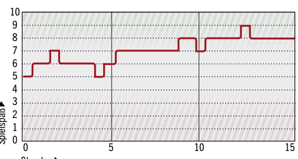
Minimum (Herstellerangaben): 2.0 GHz, 2 GB RAM, Nvidia Series 8800+/ Ati Radeon HD 3000+

JUGENDEIGNUNG

USK: Nicht geprüft
In **Ace of Spades** platzen klotzige Männchen in roten Klötzchenwolken. Die Darstellung der Gewalt ist sehr comichaft und abstrakt.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam-Release-Version
Spielzeit (Std.:Min.): 15:00



Wir haben **Ace of Spades** ab der Live-Schaltung unter normalen Bedingungen gespielt – wie jeder andere auch. Die ersten Tage waren eine technische Katastrophe – inzwischen klappt alles zufriedenstellend. Bugs und Verbindungsabbrüche gibt es aber immer noch.

PRO UND CONTRA

- ➕ Knuffige **Minecraft**-Adaption mit Waffen
- ➕ Interessanter Mix aus Ballern und Bauen
- ➕ Klotzige Spielwelt lädt zum Expermientieren ein
- ➕ Nette Spielmodi
- ➖ Häufig auftretende Lags und Verbindungsabbrüche
- ➖ Shooter-Anteil wenig herausfordernd
- ➖ Kaum kreative Klassen, keine Aufrüstungsmöglichkeiten

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **71**

Der Kampf gegen Zombies ist bei Weitem nicht so schlimm wie der gegen die vielen Pannen in **The War Z**.

The War Z

Von: Stefan Weiß

Wenn eine Alpha-Version unter „Release-Flagge“ zum Verkauf kommt, wird’s ungemütlich.

Überleben um jeden Preis – ähnlich wie in der beliebten und kostenlosen **Arma 2**-Mod **Day Z**, geht es auch in **The War Z** um den gnadenlosen Überlebenskampf in einer Zombie-Apokalypse. Das klingt im Prinzip spannend, kommt bei vielen Spielern gut an und sollte auch in **The War Z** für gruselig-unterhaltsame Spielstunden sorgen. Doch zum Gruseln sind eher die immer schwerer wiegenden Probleme, welche die Entwickler des Zombie-Survival-Shooters einfach nicht in den Griff bekommen. Aktuell fällt es uns schwer, dem Projekt (es Spiel zu nennen, trauen wir uns schon fast gar nicht mehr) noch etwas Positives abzugewinnen.

WAS KOSTET THE WAR Z?

Derzeit wird **The War Z** auf der offiziellen Webseite (www.play-warz.com) angeboten. Für 15 Dollar erhalten Sie die Basis-Version des Spiels. Für 25 beziehungsweise 50 Dollar gibt es aufgepeppte Varianten, die Ihnen Ingame-Währung im Wert von 15 beziehungsweise 50 Dollar bescheren. Allen drei Versionen gemein sind je drei Gast-Keys, die nach Aktivierung 24 Stunden Zugang zum Spiel gewähren.



Motivierende Grundidee

Die derzeitige Version von **The War Z** lässt nur ansatzweise erahnen, was man daraus Gutes hätte machen können. Denn der Drang, sich im Spielgebiet durch die Wildnis zu pirschen und diese zu erkunden, um in verfallenen Siedlungen und Städten Lebensmittel und Ausrüstung aufzutreiben, ist groß. Punkt. Aus. Ende. Lange haben wir grübelnd auf den Monitor gestarrt, um vielleicht doch noch einen weiteren Punkt zu finden, über den wir guten Gewissens sagen können, dass er für Spielspaß sorgt. Doch den gibt es in der vorhandenen Fassung unserer Meinung nach nicht.

Übertrieben leere Spielwelt

Nicht dass Sie uns missverstehen, es mangelt nach wie vor nicht an Spielern, die sich unermüdlich auf den europäischen, amerikanischen oder russischen Servern tummeln. Es geht auch in Ordnung, dass man in einer zerstörten Welt nicht mit Beute zugeschmissen wird. Und ja, zu bestimmten Uhrzeiten, etwa wenn andernorts geschlafen wird und man mit nur wenigen Spielern auf einem Server unterwegs ist, lässt sich sogar in relativ kurzer Spielzeit eine hübsche Ausrüstung zusammensammeln.

Doch die Atmosphäre in den Ortschaften ist katastrophal ernüchternd. Die Handvoll Objekte, die man zu Gesicht bekommt, sind ein schlechter Witz. Häuser, Schuppen und Hallen sind oft einfach nur nackte Platzhalter – die Möbel sind anscheinend gleich mit den Einwohnern geflohen. Es gibt einfach viel zu wenige Interaktionsmöglichkeiten mit der Umwelt. In viele Gebäude kommt man gar nicht erst rein; da wird selbst eine morsche Holztür zum unüberwindbaren Hindernis und gammelig aussehende Fensterscheiben scheinen stärker zu sein als die Verglasung des Papamobils. Schmale Bäche lassen sich nicht durchwaten und schwimmen ist Ihrer Spielfigur unmöglich. So latschen Sie oft ewig lange

„Schon gehört, wir wurden tatsächlich auf Steam verkauft, dabei kann ich meine Birne doch noch gar nicht richtig benutzen.“

„Echt jetzt? Und ich dachte, wir sin’ noch inner Alpha. Steht jedenfalls so auf der Client-Download-Seite.“

„Was soll schon passieren, wir ändern schnell noch die EULA und keiner kann sein Geld zurückverlangen! Das ist einfach genial!“

„Macht euch keine Sorgen, unsere Herren und Meister wissen sicher, was sie tun, sind halt die Käufer, die das falsch interpretieren.“

RELEASE-SKANDAL

Mit dem wohl kuriosesten Steam-Release, der dann doch keiner war, dürfte The War Z in die Geschichte eingehen.

Und die Geschichte geht so: Über mehrere Monate hinweg war **The War Z** als öffentliche Alpha-Version spielbar. Wer wollte, konnte das kleine Entwicklerteam per Vorabkauf des Spiels finanziell unterstützen. Im November 2012 kündigte Entwickler Hammerpoint Interactive eine Release-Version an. Spielproduzent Sergey Titov erklärte, „der Foundation-Release enthält die komplette Spielwelt. Auch das Clan-System findet dann seinen Weg ins Spiel und wir werden eine Vielzahl kleiner Features einbauen, die sich die Community gewünscht hat.“

In der Praxis sah es dann am 17.12.2012 anders aus. An diesem Datum war **The War Z** im Steam-Shop erhältlich und enthielt in der Spielbeschreibung sämtliche Features, die bis dato fehlten. Die Käufer staunten nicht schlecht, als sie feststellen mussten, dass angepriesene Inhalte wie Stronghold-Modus, eigene Server mieten, Clan-System, Missionen, Charakterskills und etliches mehr überhaupt nicht existieren. Ein Sturmlauf der Entrüstung machte sich breit, der Hersteller reagierte zunächst mit einer schnippischen Stellungnahme, „die Käufer hätten die Beschreibung falsch interpretiert.“ Obendrein wurde die EULA-Kaufbestimmung des Spiels über Nacht geändert, sodass keine Geldrückgabe für erboste Käufer mehr möglich war. Valve nahm **The War Z** immerhin nach zwei Tagen wieder aus dem Shop und gab an, hier selber getäuscht worden zu sein. Skandalöser geht’s nicht!

Flop: Käuflicher Wiedereinstieg



Wenn ein Charakter starb, musste man entweder vier Stunden auf den Wiedereintritt ins Spiel warten oder ihn sich für Ingame-Währung erkaufen. Das Release-Feature flog im nächsten Patch raus.

Flop: Fehlende Inhalte, Teil 1



In der Spielwelt findet man hin und wieder Notizen, die zum geplanten Missions-System gehören, das aber immer noch nicht funktioniert, ebensowenig wie das angekündigte Skill-System.

Flop: Fehlende Inhalte, Teil 2



Auch was die Spieloptionen betrifft, fehlen in der verkauften Version Features, die in der Beschreibung enthalten sind. Lediglich ausgegraute Menüs erwarten den verdutzten Käufer.

Umwege, während Sie an anderen Stellen mit Ihrem Charakter hilflos stecken bleiben. All das sorgt dafür, dass die Spielwelt durch und durch sperrig wirkt. Von einer glaubwürdigen Umgebung ist **The War Z** so weit entfernt wie der 1. FC Nürnberg von der Meisterschaft.

Schwache Engine

Es ist gut, dass es bei **The War Z** eine Ego-Perspektive gibt, denn der Anblick der hölzern animierten Spielerfigur aus der Third-Person-Ansicht ist auf Dauer nur schwer zu ertragen. Und bitte, was soll dieser völlig unrealistische Fallschaden? Statistiken über Haushaltsunfälle besagen zwar, dass man sich schon beim Stolpern von der untersten Stufe einer Leiter den Hals brechen kann, aber in **The War Z** mutet es einfach nur albern an, wenn man beim Sprung von einem Stein, der gefühlt so hoch ist wie ein Kieselstein, schon Lebenspunkte verliert. Grafisch überzeugen weder die Texturen noch der Detailgrad. In einem durch einen Brand zerstörten Ort ist der Texturmatsch gar so groß, dass es schwer ist, darin Zombies oder andere Spieler zu erkennen. Allenfalls die hübsch beleuchteten Sonnenauf- und -untergänge sorgen für eine passable Stimmung. Obendrein ist der Spielsound noch mit allerlei Fehlern behaftet. Wenn man beispielsweise über Felsen oder Asphalt läuft, hört sich das oft nach einem Metallsteg an. Die grunzenden Zombies klingen mitunter so, als würden sie einem ihren widerlichen Atem in den Nacken hauchen, während sie noch meterweit entfernt stehen. Die wenigen Sound- und Musikstücke sorgen oft unvermittelt und unpassend für Spannung, wo gar keine ist.

Umständliches Inventar

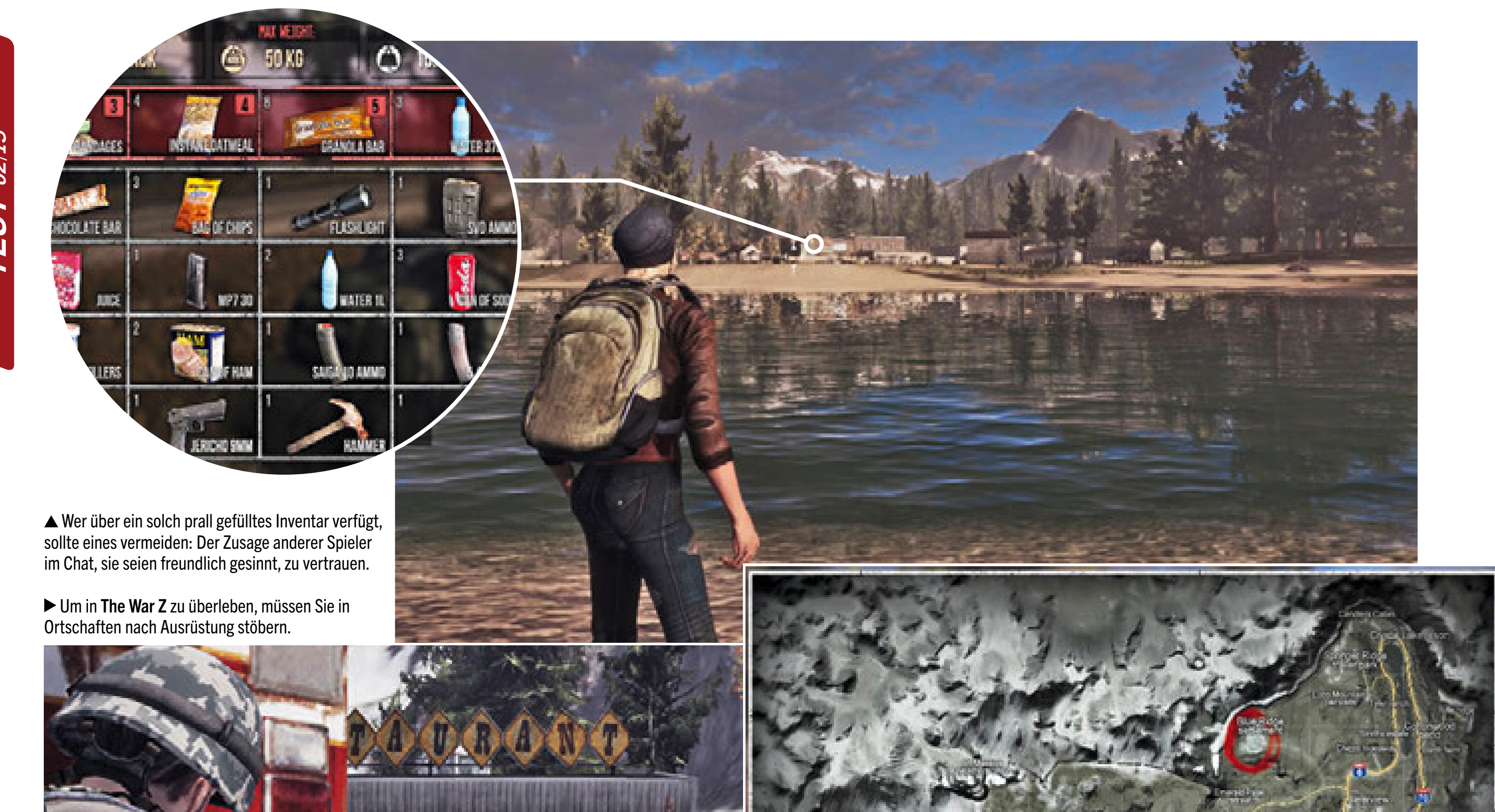
Was sich die Entwickler bei der Verwaltung des globalen Inventars gedacht haben, bleibt wohl ihr Geheimnis. In den sogenannten Safe Zones (markierte Gebiete, in denen es keine Zombies gibt und kein Waffeneinsatz möglich ist) haben Sie die Möglichkeit, gesammelte Ausrüstung in das globale Inventar zu transferieren, das für Ihren Account nur im Hauptmenü verfügbar ist, nicht jedoch im laufenden Spiel. Sprich, man watschelt mit einem seiner Charaktere in eine solche Zone und loggt sich aus. Erst dann kann man dem globalen Inventar Gegenstände hinzufügen oder welche herausnehmen. Nur Charaktere, die Sie gerade frisch erstellt oder die sich in einer Safe Zone ausgeloggt haben, dürfen auf das globale Inventar zugreifen.

Dämliche Zombie-KI

Von einem vergammelnden Untoten erwarten wir sicher nicht die Denkleistung eines Albert Einstein, aber die schlurfenden und grunzenden Zombies in **The War Z** sind geradezu lächerlich dumm. So schlagen wir etwa ewig lange mit einer Taschenlampe auf einen Schädel ein, bis der dazugehörige Zombie endlich umkippt. Wenn Sie den richtigen Schlagrhythmus beherrschen, landet der Untote keinen einzigen Treffer. Obendrein stehen sich die wandelnden Leichen öfter mal selbst im Weg, behindern sich gegenseitig und wenn Sie einfach auf einen Tisch oder ein Fahrzeug klettern, ist die Untoten-Gefahr



Ein typisches Zombie-Verhalten in **The War Z**. Die vier hier anwesenden Untoten stecken ineinander und behindern sich gegenseitig, sodass wir sie in aller Seelenruhe bearbeiten können.



▲ Wer über ein solch prall gefülltes Inventar verfügt, sollte eines vermeiden: Der Zusage anderer Spieler im Chat, sie seien freundlich gesinnt, zu vertrauen.

▶ Um in **The War Z** zu überleben, müssen Sie in Ortschaften nach Ausrüstung stöbern.

Mit einer Schusswaffe in Händen fühlt man sich gleich viel sicherer, gilt aber auch sofort als Zielscheibe für andere Spieler.

Eigentlich soll **The War Z** mehrere solcher spielbaren Karten enthalten. Bislang ist leider nur Colorado fertig.

gleich ganz vorüber, da die Damen und Herren Zombies Sie dann nach einiger Zeit komplett ignorieren.

Frustrierende Spielerbestrafung

Die größte Gefahr in **The War Z** geht von anderen Spielern aus. In neun von zehn Fällen dürfen Sie damit rechnen, dass andere Spieler Sie bei Kontakt sofort aus den Latschen hauen, um Sie zu plündern. Egal ob Sie gerade frisch und ohne nennenswerte Ausrüstung gestartet oder schon üppig ausgestattet sind. Sobald eine Figur ins Gras beißt, gehen sämtliche Gegenstände, die sie bei sich trug, flöten. Das ist so gewollt und es gehört nun mal so zum Spielkonzept. Der Überlebenskampf in **The War Z** ist eben knallhart. Trotzdem gibt es hier Grund zu meckern, denn ein eliminierter Charakter darf erst nach einer Stunde Wartezeit wieder ins Spiel, warum? So bekommt man als Spieler nicht mal den Hauch einer Chance, sich seine Ausrüstung zurückzuholen.

Diese ohnehin schon recht nervige Warterei auf einen Wiedereinstieg trieben die Entwickler sogar noch auf die Spitze, als die Wartezeit im Zuge des Foundation Release kurz vor Weihnachten für die Rückkehr ins Spiel auf ganze vier Stunden erhöht wurde. Alternativ konnte man sich ein sofortiges Wiederauferstehen toter Charaktere mit Ingame-Währung erkaufen. Denn die besagten Credits gibt es für echte Kohle im Shop von **The War Z** zu haben. Die Spieler waren zu Recht aufs Höchste empört über dieses sinnlose Feature und die Entwickler reagierten zum Glück schnell mit einem Patch, der die Wartezeit wieder auf eine Stunde reduzierte und das Soforteinstieg-gegen-Geld-Feature schleunigst entfernte. Doch gut gelöst ist das in dieser Form noch lange nicht.

Unausgereiftes Balancing

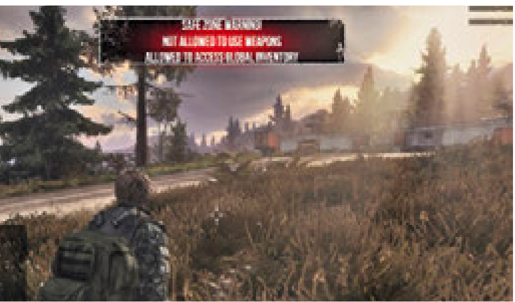
The War Z hat schon etliche Patches hinter sich, doch es mag einfach nicht so richtig vorangehen. Mal sind die Zombie-Horden zu groß, mal zu klein. Die Stärke der Untoten wurde bisher mehrfach geändert und auch die Wirkung der verschiedenen Heilgegenstände schwankte bislang von Patch zu Patch mitunter enorm. Man hat den Eindruck, die Entwickler wüssten selber noch nicht genau, wie schwer der Überlebenskampf denn nun sein soll. Dazu kommt noch die äußerst ungünstige Platzverteilung der bislang drei verfügbaren Safe Zones, sodass der Spielfluss insgesamt unausgereift wirkt.

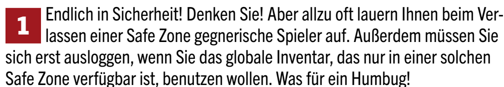
Serverabstürze und Hacker-Angriffe

Schon all die spielerischen Ungereimtheiten sind in Summe mehr als unbefriedigend, doch auch in technischer Hinsicht krankt es bei **The War Z** an allen Stellen. Der Programmcode scheint löchrig wie ein Schweizer Käse zu sein, Hacker haben leichtes Spiel, ständig bekommt man entsprechende Unmutsäußerungen betroffener Spieler im Chat zu lesen. Man gewinnt den Eindruck, dass die Entwickler mit der Verbannung entsprechender Übeltäter nicht mehr hinterherkommen. Zudem müssen Sie mit allerlei Serverabstürzen rechnen, was umso ärgerlicher ist, da man beim anschließenden Einloggen oft feststellen muss, dass die Spielfigur mal wieder „tot" und damit alle Ausrüstung beim Teufel ist. Käufer, die **The War Z** über Steam gekauft haben, als es dort kurzzeitig verfügbar war, beschweren sich, dass sich das Spiel nicht mehr starten lässt. Man kann angesichts des desolaten Zustands von **The War Z** nur noch traurig den Kopf schütteln. Kaum versuchen die Entwickler an einer Stelle ein heilendes Pflaster aufzukleben, klafft andernorts eine neue offene Wunde auf – na ja, Zombie-Apokalypse eben.

Erschwertes Gruppenspiel

The War Z bezeichnet sich als MMOG, also geht man doch davon aus, gemütlich mit ein paar Kumpels gemeinsam auf Zombiejagd gehen zu können. Dies ist jedoch ein mehr als schweres Unterfangen, denn als Gruppe an einem gemeinsamen Startpunkt loszulegen, ist schlicht nicht möglich. Wenn es dumm läuft, betritt man

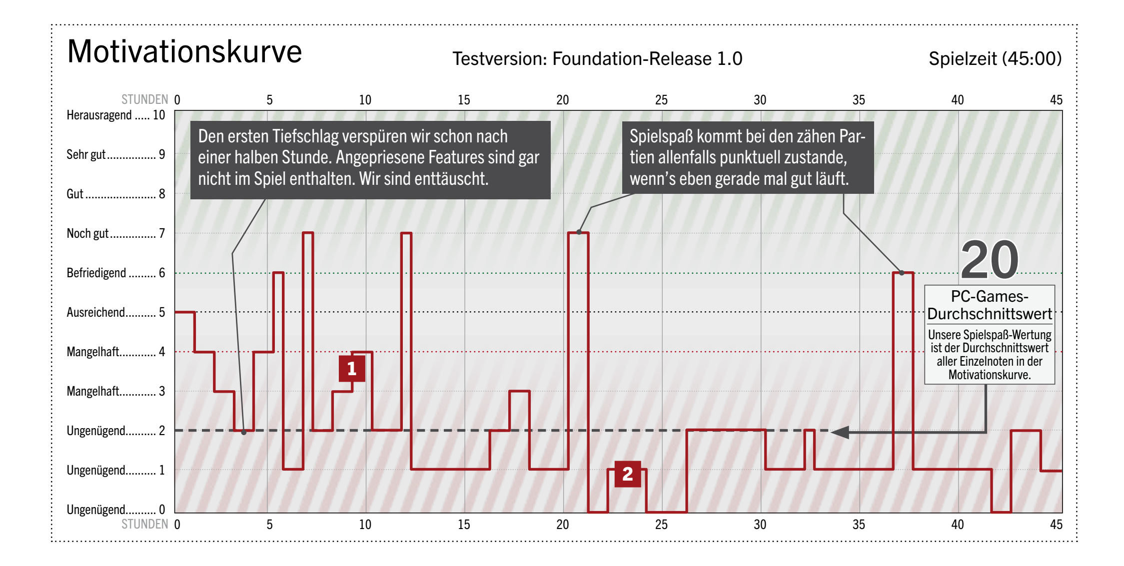




1 Endlich in Sicherheit! Denken Sie! Aber allzu oft lauern Ihnen beim Verlassen einer Safe Zone gegnerische Spieler auf. Außerdem müssen Sie sich erst ausloggen, wenn Sie das globale Inventar, das nur in einer solchen Safe Zone verfügbar ist, benutzen wollen. Was für ein Humbug!



2 Die Spielwelt soll das Gefühl von Leere und Einsamkeit erzeugen. Dabei wäre Langeweile das passendere Wort, denn wer zum x-ten Mal ein komplett nacktes Gebäude betritt, fühlt sich eher vom Spielspaß verlassen. Wie soll hier Entdeckerdrang und Spannung entstehen?



die Spielwelt an völlig entgegengesetzten Punkten. Bis man dann zueinander gefunden hat, falls man es überhaupt überlebt, vergeht viel zu viel Zeit. Man mag das als Teil des Überlebenskampfes ansehen, aber dafür sind die langen Wanderungen durch die grafisch schwach präsentierte Landschaft einfach zu langweilig. Ein entsprechendes Feature, eine Gruppe zu bilden, ist zwar schon im Menü vorgesehen, aber eben noch nicht umgesetzt.

Alles andere als fertig!

Immer noch fehlen viel zu viele Elemente, die aus **The War Z** noch ein ordentliches Spiel machen könnten. Zwar erhält man pro umgenieteten Zombie Erfahrungspunkte, doch nützen diese aktuell noch rein gar nichts, denn das Skillsystem lässt nach wie vor auf sich warten.

Weder lassen sich, wie geplant, eigene Server mieten, noch funktioniert die Sache mit den Spieler-Festungen (Strongholds). Wann es weitere spielbare Karten geben wird, wollen wir erst gar nicht vermuten, gibt es doch auf der derzeit einzigen verfügbaren Map (Colorado) noch so viele Baustellen. Die Community ist mit dem aktuellen Zustand des Projekts alles andere als zufrieden. Zwar darf man den Versuch von Sergey Titov, Produzent von **The War Z**, sich in einem offenen Brief bei der Community zu entschuldigen, durchaus als nette Geste werten, andererseits macht das die Sache nicht besser.

Hopfen und Malz verloren?

Wir wissen nicht, wie die Entwickler von **The War Z** den Kampf noch gewinnen wollen. Das Spiel ist an so vielen Stellen einfach unfertig, sperrig, frustrierend und mit Fehlern behaftet – man möchte meinen, Hammerpoint Interactive habe den eigens heraufbeschworenen Überlebenskampf in der Zombie-Apokalypse schlichtweg verloren. Doch noch sind weitere Patches angekündigt. ❑

MEINE MEINUNG | *Stefan Weiß*



„Es wäre besser, diese verunglückten Untoten zu Grabe zu tragen!"

Was habe ich mich nicht immer wieder in Geduld geübt, ständig einen Neustart gewagt. Habe mich gefreut, endlich mal einen Schießprügel in den virtuellen Händen zu halten, nur um ihn sofort an einen Spieler zu verlieren, der meine Figur hinterhältig erschossen hat. Tja, überleben ist alles andere als leicht in **The War Z**. Das ließe sich ja auch verschmerzen, wenn es wenigstens halbwegs fair und technisch sauber in dem MMOG zugehen würde. Doch wie man auf Dauer die Spieler bei der Stange halten will, ist mit beim derzeitig schlechten Zustand des Projektes ein Rätsel. Vielleicht wäre es für Hammerpoint Interactive wirklich besser, dem Rat einiger Spieler im offiziellen Forum zu folgen, bei **The War Z** einfach den Deckel draufzumachen und von der Pike auf ein funktionierendes Zombie-Spiel zu entwickeln.

THE WAR Z

Ca. € 15,-
17. Dezember 2012

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Zombie-MMOG
Entwickler: Hammerpoint Interactive
Publisher: Arktos Entertainment
Sprache: Deutsch/Englisch
Kopierschutz: Zum Spielen ist eine Onlineverbindung und ein gültiger Spiel-Account nötig.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Hässliche Texturen und Detailarmut bestimmen die Spieloptik.
Sound: Spärliche Effekt- und Musikuntermalung, die oft unpassend einsetzt
Steuerung: Die hölzern animierten Figuren bleiben gerne mal stecken und die Bedienungsoberfläche wirkt insgesamt unbeholfen.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Derzeit ist nur eine von mehreren geplanten Karten und nur ein Spielmodus verfügbar.
Zahl der Spieler: Je nach gewähltem Server maximal 50 oder 100 Spieler

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Core 2 Duo E6300/Athlon 64 X2 6000+, Geforce 9600 GT/ Radeon HD 3850, 2 GB RAM
Empfehlenswert: Core i3-3220/Phenom II X4 940 BE, Geforce GTX 570/ Radeon HD 6970, 4 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Nicht geprüft
Die Zombiethematik richtet sich ausschließlich an erwachsene Spieler und enhält entsprechende Gewaltbilder wie verstümmelte Leichen, Blut- und Splattereffekte.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Foundation-Release 1.0
Spielzeit (Std.:Min.): 45:00
Wir haben irgendwann aufgehört, die Serverabstürze und Bugs zu zählen, die uns das Spiel reichlich vermiest haben.

PRO UND CONTRA

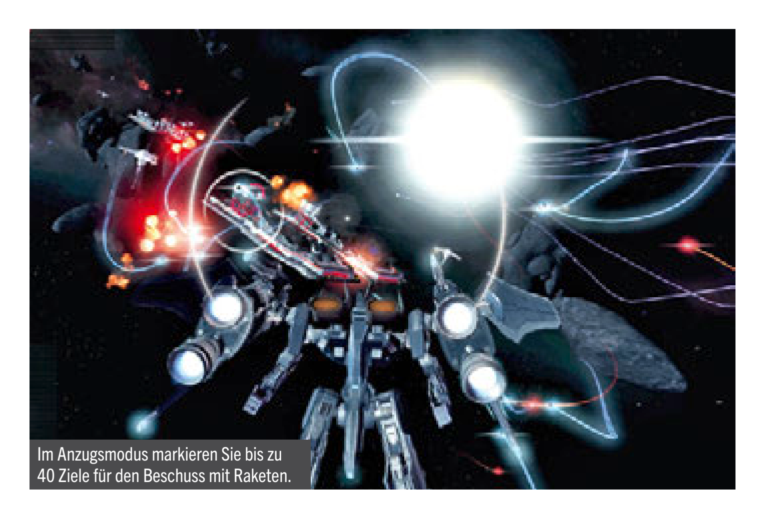
- ➕ Spannende Grundidee einer Zombie-Apokalypse
- ➖ Technisch veraltet
- ➖ Fehlende Inhalte
- ➖ Serverabstürze
- ➖ Unzureichende Chat-Funktion
- ➖ Schlechte Zombie-KI
- ➖ Karte lässt sich nicht zoomen
- ➖ Katastrophales Balancing
- ➖ Soundbugs
- ➖ Völlig unrealistischer Fallschaden
- ➖ Umständliches Global-Inventar
- ➖ Sinnlose Respawn-Wartezeit
- ➖ Übertriebene Leere in den Gebäuden
- ➖ Viele Gebäude sind reine Staffage

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **20**

Von: Peter Bathge

Der Komponist ist aus Homeworld, die Maussteuerung aus Freelancer: Der All-Shooter gibt sich traditionsbewusst.


Im Anzugsmodus markieren Sie bis zu 40 Ziele für den Beschuss mit Raketen.

Strike Suit Zero

Sie da! Ja, genau Sie! Sie haben früher doch bestimmt gerne **Wing Commander** gespielt, oder? Und **Freelancer**, **TIE Fighter**, eben all diese actionreichen Weltraum-Simulationen von anno dazumal. Haben aus dem Cockpit Ihres Jägers Kilrathi, Shivaner, Nomaden, Imperiale, Rebellen, Russen und andere Bösewichte bekämpft. Sie nicken? Das ist jetzt aber blöd, denn in dem Fall müsste es schon mit den Klingonen zugehen, wenn Sie irgendetwas an **Strike Suit Zero** überrascht.

Vorsicht, Story!

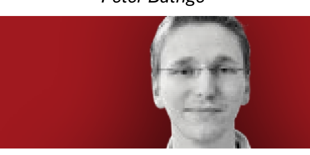
Das zu Teilen über Kickstarter-Spenden finanzierte Indie-Spiel versorgt Sie mit 13 linearen Missionen. Im Vorfeld dieses Tests baten uns die Macher, nicht zu viel von der darin erzählten Hintergrundgeschichte zu verraten. Kein Problem, denn es lohnt sich ohnehin kaum, viele Worte über die Story zu verlieren: Sie bedient alle üblichen Klischees und vermengt einen Konflikt zwischen der guten Erde und den aufmüpfigen Kolonien mit einem mysteriösen Alien-Artefakt sowie einer ominösen künstlichen Intelligenz. Das Ganze wird Ihnen lauwarm in vorgelesenen Texten kredenzt. Schnarch!

Viel Geballer, wenig Tiefgang

Spannender fallen die eigentlichen Aufträge aus. In denen sitzen Sie in einem von vier Raumjägern. Einer davon ist in der Lage, sich auf Knopfdruck in einen wendigen Mech zu verwandeln. Im „Strike Suit" nutzen Sie eine automatische Zielfunktion und besonders starke Bordwaffen, um in kürzester Zeit massenweise Gegner und deren Torpedos auszuschalten. Allerdings nur solange Ihr Schiff genug Saft hat; mit Abschüssen füllen Sie die Energieleiste wieder auf.

Dank Plasmaknarre, Maschinengewehr und einem halben Dutzend Raketen zerlegen Sie einen Gegner nach dem anderen und machen auch nicht vor Fregatten, Kreuzern und Raumstationen halt. Das geht gut von der Hand, ist allerdings nicht frei von Macken. Besonders nervig: Es gibt keine separate Taste, um jenen Widersacher anzuvisieren, der gerade auf Ihr Raumschiff feuert. Das führt in Verbindung mit dem trotz Checkpoints teils unvermittelt ansteigenden Schwierigkeitsgrad immer wieder zum Absturz. Da helfen auch die öden Prozent-Upgrades in fünf Kategorien nicht weiter, die es für erfüllte Bonusziele gibt. ❑

MEINE MEINUNG |
Peter Bathge



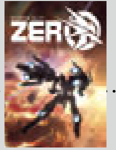
„Mehr Streifschuss als Volltreffer"

Strike Suit Zero blutet geradezu Retro-Atmosphäre: Bildschirmanzeigen, Steuerung und Fluggefühl erinnern an **Freelancer**, die dicken Laserstrahlen der Großkampfschiffe an **Freespace 2**. Umso mehr schmerzt der Verzicht auf etablierte Features des Genres: Ohne Radar und differenzierte Zielerfassung fällt mir die Orientierung in den Dogfights schwer, außerdem vermisse ich die Möglichkeit, Energie zwischen Systemen umzuverteilen. Freunde zischender Laserprojektile sind hier trotzdem gut aufgehoben, solange **Star Citizen** auf sich warten lässt. Vielleicht modden ja bis dahin findige Fans **Strike Suit Zero** nach meinem Geschmack. Ein Editor erscheint nämlich in Kürze.


In einem Auftrag beharken Sie als Bomberpilot riesige Kreuzer mit Torpedos.


Eine geheime Raumbasis im Nebel? Die Geschichte lässt wirklich kein Klischee aus!

STRIKE SUIT ZERO



Ca. € 19,-
23. Januar 2013

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Weltraum-Shooter
Entwickler: Born Ready Games
Publisher: Born Ready Games
Sprache: Englisch, deutsche Texte
Kopierschutz: Sie benötigen ein Steam-Konto und eine aktive Internetverbindung für die Installation.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Klobiges, unschönes HUD, stimmiges Weltall, teils brillante, teils übertrieben grelle Effekte
Sound: Eindringlicher Soundtrack mit **Homeworld**-Anleihen, sich wiederholende Wingmen-Kommentare
Steuerung: Frei konfigurierbar, simpel und eingängig mit Maus und Tastatur. Alternativ gut zu steuern mit Joystick und Gamepad.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

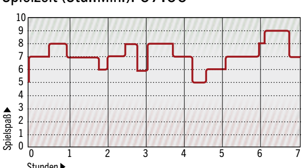
Minimum (Herstellerangaben): Core 2 Duo 2,4 GHz, 4 GB RAM, Geforce GTS 250/Radeon 4000

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Der Spieler zerlegt Hunderte bemannter Raumschiffe. Dabei ertönen aber weder Todesschreie der Besatzung noch sind Opfer zu sehen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam-Review-Code
Spielzeit (Std.:Min.): 07:00



Anti-Aliasing verweigerte auf unserem Testrechner den Dienst. Die Entwickler versprechen für die Verkaufsfassung Besserung.

PRO UND CONTRA

- ➕ Tolle Schlachten-Atmosphäre
- ➕ Der „Strike Suit"-Modus peppt die Kämpfe auf.
- ➕ Hübsche, schnelle Grafik
- ➕ Hervorragende Musikuntermalung
- ➕ Eingängige Maussteuerung
- ➕ Abwechslungsreiche Missionsziele
- ➕ Medaillen und Online-Ranglisten
- ➖ Unlogische Missionsbegrenzungen
- ➖ Nur rudimentäre Zielerfassung, kein Radar
- ➖ Nur ein (schwankender) Schwierigkeitsgrad
- ➖ Mau präsentierte, ideenlose Story
- ➖ Keine Cockpit-Perspektive
- ➖ Oberflächliches Upgrade-System
- ➖ Geringe Auswahl an Schiffen und Waffen ohne Überraschungen

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **72**



Von: **Marc Brehme**

Zwei Roboter auf der Suche nach Energie und einer Antwort darauf, warum die Menschen verschwanden.

Primordia

Die beiden Roboter Horatio (links) und Crispin sind ein eingespieltes Team.

Rundherum nur Schrott und Wüste. Der Roboter Horatio und sein von ihm gebauter Begleiter Crispin sammeln im postapokalyptischen Ödland Ersatzteile, um ihr havariertes Raumschiff wieder flottzumachen. Horatio ist von menschenähnlicher Statur, Crispin ein fliegender Zwerg ohne Arme. Ein Umstand, der ihm sichtlich zu schaffen macht und den er in vielen witzigen Dialogen im Adventure **Primordia** thematisiert. Als ein fieser Blechkamerad auftaucht und die Energiezelle des Raumschiffs klaut, ist guter Rat teuer.

Schrottsammler

Jetzt übernehmen Sie die Kontrolle über Horatio, den Sie mit klassischer Point&Click-Steuerung durch die liebevoll gezeichneten 2D-Schauplätze dirigieren. Dabei sammeln Sie Gegenstände ein, reden mit anderen Blechkameraden und versuchen zunächst, das Notstromaggregat Ihres Shuttles in Gang zu setzen. So basteln Sie etwa aus Kabeln, Schaltkreisen und einem Display eine Schnittstelle, um den Computer des Schiffs anzuzapfen und Koordinaten von weiteren Schauplätzen ausfindig zu machen. Diese können mittels Schnellreisefunktion besucht werden.

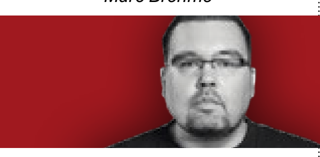
Die Spur des Energiediebes führt Sie schließlich in die große Roboterstadt Metropol; nach dem Ödland rund um das havarierte Raumschiff der zweite große Schauplatz des Spiels.

Rätselraten

Die meisten Rätsel sind flott gelöst, einige sogar mehrstufig und auf mehrere Arten zu erledigen. Sollten Sie einmal nicht weiterkommen, gibt Crispin Ihnen Hinweise. Und selbst wenn er einmal nicht helfen kann, hat er zumindest immer einen witzigen Spruch auf Lager. Und diese Sprüche werden Sie lieben! Die teils wirklich zickigen Zwiegespräche zwischen den beiden Blechkameraden sind neben der Atmosphäre ein echtes Highlight des Spiels. ❑

MEINE MEINUNG |

Marc Brehme



„Storylastiges Abenteuer mit sprödem Charme“

Primordia schwimmt wie viele andere Titel derzeit auf der aktuellen Retro-Revival-Welle und hat sich durch Valves Greenlight-System erfolgreich einen Platz im Steam-Shop erkämpft. Das düster angehauchte Adventure präsentiert eher ungewöhnliche Charaktere, trockenen Humor und erzählt eher eine spannende Geschichte, anstatt die große Rätselnuss-Invasion zu starten. Die Grafik ist minimalistisch und spart mit Pixeln, Animationen und Effekten. Dennoch ist **Primordia** ein atmosphärisch dichtes und stimmungsvolles Adventure geworden, das vor allem von seinen Figuren und witzigen Dialogen lebt. An die Retro-Perle **Resonance** vom gleichen Publisher kommt es aber nicht heran.

Zu Spielbeginn durchforsten Sie Schauplätze im Ödland rund um das Raumschiff.

Die Grafik ist pixelig und düster, in Metropol gibt es aber mal größere Farbtupfer.

PRIMORDIA

Ca. € 10,-
5. Dezember 2012

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Adventure
Entwickler: Wormwood Studios
Publisher: Wadjet Eye Games
Sprache: Englisch
Kopierschutz: Je nach Anbieter; beim Hersteller und GoG.com ohne Kopierschutz, bei Steam Accountbindung; Weiterverkauf nicht möglich

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Stimmungsvolle, aber sehr grobpixelige Grafik, die je nach System von 320 x 240 Pixel hochskaliert wird
Sound: Atmosphärische Musik und Sprachausgabe, bei der alle Roboter verschiedene Dialekte haben
Steuerung: Point & Click mit der Maus (Ein-Knopf-Bedienung), komfortable Karten- und Schnellreisefunktionen, dafür fehlen Komfortfeatures wie Hotspot-Anzeige oder Rennen/Bildschirmausgang per Doppelklick.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangabe): Pentium-Prozessor, 64 MB RAM, Windows XP SP 2, Grafikkarte mit DirectX5-Unterstützung oder besser

JUGENDEIGNUNG

USK: Nicht geprüft
Das Spiel enthält keine expliziten Gewaltszenen und ist grundsätzlich auch für jüngere Spieler geeignet.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Review-Version vom Publisher (v3.2.1)
Spielzeit (Std.:Min.): 5:25

Spielspaß ▸ Stunden ▸

Das Spiel lief technisch problemlos; es gab keine Abstürze oder Plotstopper. Einige Ingame-Achievements ließen sich wegen Bugs nicht freischalten. Ein Patch war bei Redaktionsschluss bereits angekündigt.

PRO UND CONTRA

- ➕ Humorvolle Dialoge
- ➕ Tolle Sprachausgabe
- ➕ Durchdachte Bedienung
- ➕ Witzige optionale Entwicklerkommentare und Outtakes
- ➕ Wiederspielwert durch mehrere Lösungswege und Enden
- ➕ Grundsätzlich schicke Retrografik …
- ➖ … die aber viel zu grobpixelig ist
- ➖ Rätselbalance teils unausgewogen
- ➖ Manchmal nerviges Pixelhunting
- ➖ Technisch stark veraltet

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **74**

Waffengewalt
Neben allerlei Schusswaffen gehören auch Nahkampfwaffen wie Schlagringe, Messer oder dieser Baseballschläger zum Repertoire Ihrer Gangster in Atlantic City.

▲ **Omerta** bietet rundenbasierte Kämpfe und viel Gangster-Flair der Zwanzigerjahre, allerdings nicht ohne Macken.

Omerta: City of Gangsters

Von: Stefan Weiß

Vom Straßendieb zum Mafiaboss: Beweisen Sie sich als waschechter Gangster der 1920er-Jahre.

Flüsterkneipen, Bordelle, Kasinos und schwer bewaffnete Gangs – die amerikanische Geschichte erlebte in den 1920er-Jahren einen wahren Boom illegalen Treibens. Und das, obwohl die Politik mit der Prohibition (dem Verbot, Alkohol herzustellen, zu transportieren und zu verkaufen) doch nur gute Absichten hatte. Mit welchen Mitteln damalige Gangster Erfolg hatten, dürfen Sie in **Omerta: City of Gangsters** nachspielen. Entwickler Haemimont mixt dabei Aufbaustrategie mit rundenbasierten Taktikgefechten. Schauplatz des Ganzen ist die Stadt Atlantic City in New Jersey, etwa 200 Kilometer südlich von New York gelegen. Das Stadtbild ist geprägt von Glücksspiel- und Freizeiteinrichtungen aller Art, erlangte aber nie die Berühmtheit von Las Vegas. In **Omerta** reist Ihre Spielfigur aus Sizilien mit fünf Dollar in der Tasche nach Atlantic City, um sich den Traum vom Reichtum zu erfüllen.

Gauner nach Ihrem Geschmack

Zuerst erstellen Sie sich einen Charakter, der Ihren Gangsterboss verkörpert. Aus sechs Porträts suchen Sie sich das passende heraus. Anschließend ermitteln Sie anhand von fünf Fragen und Antworten, mit welchen Attributwerten Sie das Spiel bestreiten. Das riecht nach **Jagged Alliance 2**, ist aber längst nicht so komplex ausgearbeitet. Ihre Antworten beeinflussen die Attribute Muskeln, Gewandtheit, Zähigkeit, Cleverness, Tapferkeit, Gerissenheit/List aus. Was die einzelnen Attribute bewirken, erfährt man per Tooltip, wenn man die Maus über den Begriff bewegt – schön. Kleiner Bug: Mit „Gerissen-



Die Figuren im Spiel passen sehr gut zum Gangster-Setting. Per Job-Board kontaktieren Sie NPC-Charaktere, um mit ihnen illegale Geschäfte abzuwickeln, beispielsweise einen Waffenhandel.


Eine belebte Freizeitmetropole wie Atlantic City stellen wir uns anders vor. Solche lieblos designten Bereiche trüben die ansonsten ganz ordentliche Atmosphäre im Spiel.

BOSS IM VIERTEL: SO FUNKTIONIERT DER STRATEGIETEIL IN OMERTA



Kampagnenkarte
Die Stadt Atlantic City lernen Sie in 20 spielbaren Stadtkarten kennen. Der Verlauf ist dabei meist linear. Nur ab und zu dürfen Sie aus mehreren Einsatzorten auswählen, wo Sie als Nächstes weitermachen möchten. Hier hätten wir uns mehr spielerische Freiheit gewünscht.

Gangster anheuern
Um ein Stadtviertel zu meistern, steuern Sie je nach Levelvorgabe bis zu sechs Ganoven, die Ihre Aufträge erledigen. Ein Vorhängeschloss im Charakterporträt zeigt an, dass dieser Bursche noch beschäftigt ist. Sobald eine Aufgabe erledigt ist, erscheinen eine kurze Texteinblendung und ein nicht zu übersehender Haken.

Infrastruktur errichten
Im jeweiligen Stadtviertel angekommen, erkunden Sie zunächst die Umgebung, um sich einen Überblick zu verschaffen, welche Gebäude verfügbar sind, um damit Ihr illegales Treiben zu starten. Der Ablauf ist leider immer gleich: Informationen beschaffen, Gebäude kaufen oder übernehmen und im Nu rollt der Rubel. Das sorgt anfangs für ein schnelles Erfolgserlebnis, gerät auf Dauer aber zur anspruchslosen Routine, da es nur selten Überraschungen seitens der Gegner (Polizei und Gangsterbosse) auf der Karte gibt. Warum kommt es zu keiner plötzlichen Razzia oder zu keinem Drive-by-Angriff? **Omerta** macht es dem Spieler einfach zu leicht und verliert dadurch an Spannung.

Was gibt's zur Belohnung?
Nützlich: Bei jeder Missionsbeschreibung bekommen Sie angezeigt, was Ihnen der erfolgreiche Abschluss beschert. Auf der Karte Northside etwa schalten Sie neue Ganoven frei, Ihre Ganggröße erhöht sich um 1 und Ihre Charaktere steigen einen Level auf.

Bestechung einplanen
Viele der zur Verfügung stehenden Aktionen und illegalen Geschäfte im Spiel erhöhen den Fahndungslevel, der jederzeit unten im Menü erkennbar ist. Sobald dieser voll ist (fünf Sterne), ermittelt die Polizei gegen Sie. Doch mit 500 beziehungsweise 1.000 Dollar (je nach Vorgabe) lässt sich diese dann bestechen. Keine sonderliche Gefahr, da man nur selten in Geldnot ist.

Einfacher Verwaltungsapparat mit kleinen Macken
Per Rechtsklick schalten Sie zwischen der Gangster- und Gebäudeansicht hin und her. So haben Sie immer schnell alles Wichtige im Blick. Doof dagegen, dass die Infoleiste unten gar so fitzelig geraten ist. Schlimmer noch, sobald man dort mit der Maus ein Icon anwählt, um die passende Information abzurufen, scrollt die Karte nach unten, was einfach nervt.

Gebäudeübernahme per Brandsatz
Konkurrierende Geschäfte schafft man mit einer Brandbombe aus dem Weg. Die dabei zu beobachtenden Grafikeffekte sind eher als spärlich zu werten.

Das Volk erfreuen
Wohltätigkeitsveranstaltungen steigern Ihre Beliebtheit bei den Stadtbewohnern, die dann auf der Straße tanzen – nett.

Lästige Gegner vertreiben
Ein bisschen mehr Spektakel hätten wir schon erwartet, wenn Gangster einen Drive-by-Überfall absolvieren.

heit" ist „List" gemeint, hier lag in der Testversion noch ein Textfehler bei der Beschreibung vor.

Im Verlauf der Kampagne schalten Sie 16 weitere Gangster frei, alle mit unterschiedlichen Eigenschaften und Gehaltskosten. Auch hier stand **Jagged Alliance** Pate. Im Vergleich dazu ist es bei **Omerta** allerdings nur selten nötig, die im Unterhalt teuren Schergen anzuheuern. Erst bei den letzten, schwereren Missionen ist es sinnvoll, solche Gangster zu engagieren.

Wiederholungstäter?

Der Schauplatz Atlantic City ist in 20 Stadtviertel unterteilt – in denen Sie illegalem Treiben nachgehen. In jedem Viertel müssen Sie ein oder mehrere Hauptziele erreichen: Gegnerische Gangsterbosse ausschalten, eine bestimmte Menge Geld „waschen", Polizeibeamte bestechen – die Aufgaben sind per Beschreibung abwechslungsreich und auch mit hübsch vertonten Dialogen versehen. Der Ablauf der einzelnen Spielabschnitte ist jedoch meist nach dem gleichen Muster gestrickt und verliert sich zu schnell in gewohnter Routine: Zunächst gilt es, im jeweiligen Viertel Fuß zu fassen und mithilfe seiner Gauner die Gegend auszuspionieren, um Geschäfte aufzubauen: Brauereien, Schnapsbrennereien, Bordelle, Kasinos, Box-Arenen, Buchmacherläden – so unterhaltsam die Sache anfangs ist, auf Dauer fehlt es an Überraschungen und unvorhergesehenen Ereignissen. Denn die einzige Schwierigkeit im Spiel besteht darin, dass im Zuge Ihrer Geschäftemacherei der Fahndungswert der Polizei steigt. Wenn dieser das Maximum von fünf Sternen erreicht, müssen Sie mit Ermittlungen rechnen. Sobald diese starten, haben Sie die Möglichkeit, die Beamten direkt zu bestechen, einen Gefallen eines zuvor gekauften Deputys einzufordern oder in Form einer Kampfmission die Beweise der Polente zu vernichten. Danach ist der Fahndungslevel wieder auf null und das Ganze beginnt

DAS VERSTECK

In jeder Mission haben Sie die Möglichkeit, Ihr Gangsterversteck von der Bruchbude zur Prunkvilla auszubauen.

Etliche Gebäude benötigen einen bestimmten Upgrade-Level Ihres Verstecks. Alles, was Sie dafür benötigen, ist genügend Geld. Die zusätzlichen Dekorationsmöglichkeiten sind rein optional. Schade, hier hätten die Entwickler deutlich mehr Anreize schaffen können, den Spieler zu motivieren, die Villa stets zu verbessern, zumal das Versteck in jeder Mission absolut identisch aussieht. So verliert man zu schnell die Lust am Haus-Ausbau.



Zu Beginn einer jeden Mission starten Sie mit einer heruntergekommenen Bruchbude als Versteck 1. Mit dem nötigen Kleingeld sorgen Sie für einen schönen Innenausbau 2. Stolz präsentiert sich die maximal ausgebaute Gangstervilla 3. Spielerisch wirken sich die Dekorationen allerdings nicht aus, schade!





von vorn. So richtig herausfordernd oder gar anspruchsvoll ist das allerdings nicht.

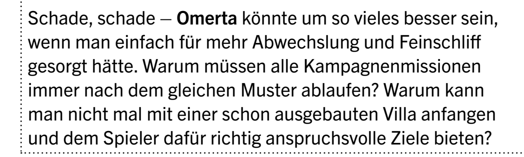
Keine Gegenwehr im Revier

In jedem Viertel sind zahlreiche gegnerische oder unabhängige Gebäude verfügbar, die Sie mit verschiedensten Mitteln übernehmen oder nutzen können. Stellen Sie sich mit dem örtlichen Brauereibesitzer gut, indem Sie eine Flüsterkneipe in der Nähe errichten, schicken Sie einen Ihrer harten Jungs los, um Geld einzutreiben, oder vertreiben Sie einen Geschäftsinhaber, indem Sie einen Brandsatz legen – egal, was Sie tun, mit einer Gegenaktion ist nicht zu rechnen. Sobald Sie einmal einen Laden übernommen haben, bleibt er in Ihrem Besitz, kein noch so gefährlicher Gangstergegner in Ihrem Viertel wird seinerseits Aktionen gegen Sie durchführen.

Taktik mit Tücke

Kämpfe in **Omerta** bestreiten Sie auf speziellen Karten, auf denen Sie Ihre Figuren aus der Iso-Ansicht steuern. Die Maps sind hübsch designt, wiederholen sich aber zu oft. So sehen etwa alle Banken oder Gefängnisse innen identisch aus. Vor einem Kampf suchen Sie zunächst die Teilnehmer dafür aus. Oft dürfen Sie einen Charakter zur Unterstützung einsetzen, der beispielsweise dafür sorgt, dass bei einem Banküberfall Polizeikräfte erst einige Runden später auftauchen. Je nachdem, welchen Charakter Sie für diese Aktion bestimmen, fällt die Wahrscheinlichkeit, dass die Unterstützung eintrifft, unterschiedlich hoch aus. Ausschlaggebend dafür ist der jeweilige List-Wert der ausgewählten Figur, was im Spiel leider nicht erklärt wird. Maximal vier Gangster nehmen Sie direkt ins Kampfgeschehen mit, sofern Sie auch genügend Gangster angeheuert haben. In den Gefechten sind Sie leider oft zu sehr vom Glück abhängig, da die Gegner im Durchschnitt viel besser treffen als Ihre Jungs. Trotz angezeigter Trefferchance von 95 % und der Ausstattung mit besten Waffen, gehen zu viele Schüsse oder Schläge Ihrer Gangster daneben, was auf Dauer nervt. Zum Ausgleich dafür leistet sich die KI hin und wieder Patzer – so stellt sich ein Polizist schon mal in den Detonationsradius einer Granate, die sein Kollege in der Runde zuvor geworfen hat. Im späteren Spiel drückt man oft den Schalter für „automatischen Kampf", denn es fehlt der rechte Ansporn, die Gefechte in zähem Ringen selbst auszutragen. Das grundsätzliche Spielprinzip ist o. k. und macht auch eine Zeit lang Spaß – was **Omerta** fehlt, sind markante Highlights. ❑

MEINE MEINUNG | *Stefan Weiß*

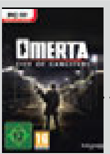


„Ich habe es gerne durchgespielt, mich aber auch an etlichen Kleinigkeiten aufgerieben."

Schade, schade – **Omerta** könnte um so vieles besser sein, wenn man einfach für mehr Abwechslung und Feinschliff gesorgt hätte. Warum müssen alle Kampagnenmissionen immer nach dem gleichen Muster ablaufen? Warum kann man nicht mal mit einer schon ausgebauten Villa anfangen und dem Spieler dafür richtig anspruchsvolle Ziele bieten? Die Polizei stellt kaum eine Bedrohung dar, ebenso die stets friedlich bleibenden Gangsterbosse im Viertel. Warum starten die nicht mal einen Gegenangriff? Hier bleibt leider reichlich Potenzial für einen echten Gangster-Hit ungenutzt. Trotzdem: Es ist ein befriedigendes Gefühl, wenn man in seinem Viertel der unangefochtene Boss ist.

OMERTA: CITY OF GANGSTERS

Ca. € 45,-
31. Januar 2013



ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Strategie
Entwickler: Haemimont Games
Publisher: Kalypso
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Zum Spielen benötigen Sie einen Steam- und einen Kalypso-Account.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Die Texturen könnten knackiger sein und der Detailgrad der Objekte ist nicht gerade hoch.
Sound: Stilvolle Swing- und Jazzuntermalung, ordentliche Vertonung
Steuerung: Grundsätzlich gut gelungen, bis auf die unglücklich platzierte Befehlsleiste unten.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Koop- und Versus-Modus mit vier Karten
Zahl der Spieler: Maximal zwei Spieler

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

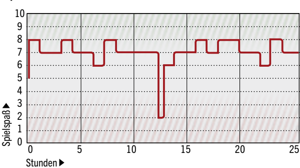
Minimum: Core 2 Duo E4400/AMD 64SX 4200+, Geforce 8800GS/Radeon, HD 2900, 2 GB RAM
Empfehlenswert: Quad-Core Q6400/ Phenom II X4, Geforce GTX 460/ Radeon HD 5870, 4 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Omerta geht sparsam mit Gewalt-Effekten um, in den Kämpfen gibt es zwar Blutlachen zu sehen, doch auf explizite Szenen wird verzichtet.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Version 1.01
Spielzeit (Std.:Min.): 25:00



Die Testversion stürzte zwei Mal aus unerklärlichen Gründen ab. Zwei Missionen ließen sich aufgrund von Bugs erst nach Neustart beenden.

PRO UND CONTRA

- ➕ Hübsch umgesetztes 20er-Jahre- und Gangster-Flair
- ➕ Für Einsteiger gut geeignet
- ➕ Abwechslungsreiche Hauptmissionsziele …
- ➖ … die leider viel zu oft mit dem gleichen Strickmuster erreichbar sind – zu viel ist vorhersehbar.
- ➖ Textbugs und eine fehlerhafte Informationsleiste
- ➖ KI-Fehler und nicht beendbare Missionsziele (durch Bugs bedingt)
- ➖ Kämpfe sind kaum ausbalanciert

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **72**

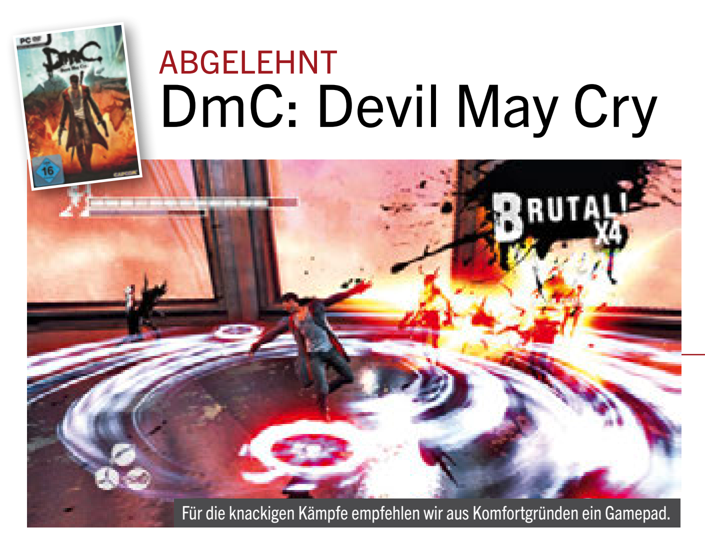
Der Einkaufsführer

Wir präsentieren Ihnen an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!



ABGELEHNT

DmC: Devil May Cry



Für die knackigen Kämpfe empfehlen wir aus Komfortgründen ein Gamepad.

Der neue Dante beeindruckt im Test – erkämpft er sich mit seiner überzeugenden Rückkehr auf den PC auch einen Platz im Einkaufsführer? Die Redaktion hat diskutiert.

Die Pro-Argumente

Auch im neuen **Devil May Cry** stehen effektvoll inszenierte Balgereien mit ekligen Dämonen im Mittelpunkt. Dank unterschiedlicher Engels- und Teufelsfähigkeiten des Helden und eines großartigen Combo-Systems spielen sich diese Auseinandersetzungen ebenso flott wie logisch, ohne in chaotisches Buttonmashing auszuarten.



Die Kämpfe finden vor teils atemberaubenden, stets bizarren Hintergründen statt; das Leveldesign ist herrlich abgedreht. Dank der sauberen PC-Portierung sehen die Umgebungen noch einen Tick schicker aus als auf den Konsolen. Duelle gegen beeindruckend kreativ gestaltete Bossmonster und sporadische Klettereinlagen runden das Erlebnis ab. Als Klammer dient eine überraschend tiefgründige und oftmals witzige Geschichte um den jungen Draufgänger Dante und seine besondere Abstammung.

Die Kontra-Argumente

Zwar gehören die Bosskämpfe zu den optischen Höhepunkten des Spiels, allerdings sind sie ebenso wie die vereinzelten Rätsel zu einfach geraten. Mit knapp sieben Stunden Spielzeit fällt **DmC** zudem sehr kurz aus. Das neue Design von Hauptfigur Dante dürfte davon abgesehen so manchen alten Serien-Fan verschrecken.

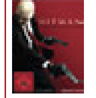

Der erste DLC zum Spiel macht Dantes Bruder Virgil zum Protagonisten, hätte aber eigentlich Teil der Hauptgeschichte sein müssen.

Das Ergebnis

Drei Redakteure sprachen sich für eine Aufnahme in den Einkaufsführer aus. Demgegenüber standen vier Nein-Stimmen. Damit verpasst **DmC** trotz seiner herausragenden Qualität knapp den Sprung in unsere Action-Empfehlungsliste.

Actionspiele

Vom Third-Person-Shooter über das Jump & Run bis zum Action-Adventure finden Sie in dieser Rubrik die Titel, die packende Action versprechen und dabei fantastisch aussehen, eine tolle Geschichte erzählen und die Redaktion mit exzellenter Spielbarkeit überzeugt haben. Das Alter des Spiels ist egal.

Spiel	Beschreibung	Untergenre	USK	Publisher	Wertung
Assassin's Creed: Brotherhood – Getestet in Ausgabe: 04/11	In Teil 3 der Reihe meuchelt Held Ezio im Rom der Renaissance und baut eine eigene Assassinengilde auf, deren Verwaltung die spektakulären Kämpfe gut ergänzt. Die riesige Spielwelt bietet zahllose Aufträge und Nebenbeschäftigungen.	Action-Adventure	Ab 16 Jahren	Ubisoft	90
+ **Assassin's Creed 3** – Getestet in Ausgabe: 01/13	Faszinierender, technisch unsauberer Trip ins Amerika des Kolonialzeitalters			Ubisoft	88
+ **Assassin's Creed: Revelations** – Getestet in Ausgabe: 12/11	Befriedigender Abschluss der Geschichte um den italienischen Helden Ezio			Ubisoft	88
+ **Assassin's Creed 2** – Getestet in Ausgabe: 04/10	Die Aufträge in Teil 2 sind deutlich abwechslungsreicher als im Seriendebüt.			Ubisoft	88
+ **Assassin's Creed Director's Cut** – Getestet in Ausgabe: 05/08	Inklusive zusätzlicher Nebenmissionen für das Mittelalter-Meuchelspiel			Ubisoft	83
Batman: Arkham City – Getestet in Ausgabe: 01/12	Die Gefängnisstadt Arkham City dient als frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen Superschurken. Der Mix aus Kämpfen, Schleichen und Rätseln ist prima spielbar und genial inszeniert. Tipp: Spielen Sie erst den Vorgänger **Arkham Asylum.**	Action-Adventure	Ab 16 Jahren	Warner Bros. Interactive	92
+ **Batman: Arkham Asylum** – Getestet in Ausgabe: 11/09	Bis zur Veröffentlichung des Nachfolgers das beste Superheldenspiel!			Eidos	90
Dead Space 2 – Getestet in Ausgabe: 03/11	Isaac ist wieder da: Noch blutiger und schockierender als im Vorgänger kämpft der nun auch mit einer Stimme ausgestattete Techniker auf einer Weltraumstation gegen widerliche Außerirdische. Action satt, auch im ordentlichen Koop-Modus!	Third-Person-Shooter	Ab 18 Jahren	Electronic Arts	90
+ **Dead Space** – Getestet auf: PCGames.de	Dichte Gruselatmosphäre und brutale Kämpfe gibt es auch im Vorgänger.			Electronic Arts	88
Dishonored: Die Maske des Zorns – Getestet in Ausgabe: 11/12	Als Meuchelmörder erkunden Sie die fremdartige Steampunk-Stadt Dunwall, zum Leben erweckt durch einen einzigartigen Grafikstil. Dazu gibt es grandiose Bewegungsfreiheiten, spannende Schleicheinlagen und packende Schwertkämpfe.	First-Person-Action	Ab 18 Jahren	Bethesda	91
 **Grand Theft Auto 4** – Getestet in Ausgabe: 01/09	Die Stärken von **GTA 4** sind seine wendungsreiche Geschichte und die grandios gezeichneten Charaktere. Dazu kommt eine wunderbar funktionierende, glaubhafte Spielwelt, in der Sie die abwechslungsreichen Missionen und Minispiele erledigen.	Action-Adventure	Ab 18 Jahren	Rockstar Games	92
+ **GTA 4: Episodes from Liberty City** – Getestet in Ausgabe: 05/10	Zwei brillante Add-ons in einer Box, die auch ohne Hauptspiel funktionieren			Rockstar Games	90
 **Hitman: Absolution** – Getestet in Ausgabe: 11/12	Als glatzköpfiger Auftragskiller stehen Ihnen in den weitläufigen Levels zahlreiche Wege offen, die zu beseitigenden Zielpersonen aus dem Weg zu räumen. Dank Spitzenatmosphäre und innovativem Contracts-Modus der beste Teil der Reihe!	Stealth-Action	Ab 18 Jahren	Square Enix	88
Max Payne 3 – Getestet in Ausgabe: 07/12	Auch im südamerikanischen Exil macht der Ex-Cop bösen Buben per Bullet-Time die Hölle heiß. Dank knackiger Schießereien und Zwischensequenzen in gewohnter Rockstar-Qualität fühlen Sie sich wie in einem Tarantino-Film.	Third-Person-Shooter	Ab 18 Jahren	Rockstar Games	89
+ **Max Payne 2** – Getestet in Ausgabe: 12/03	Legendäre Zeitlupenballereien mit Graphic-Novel-Story im Noir-Stil			2K Games	90

Unser Empfehlungssystem auf einen Blick:

- Die sieben PC-Games-Autoren zeigen Ihnen ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und anschließend demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC Games Editors' Choice Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

Dishonored: Dunwall City Trials

Preisfrage für **Dishonored**-Spieler: Was haben Sie im Schleich-Überraschungshit vermisst? Ein Punktesystem? Zeitlimits? Arenakämpfe gegen Gegnerwellen? Sie schütteln energisch den Kopf? Pech gehabt, denn der erste **Dishonored**-DLC namens **Dunwall City Trials** enthält genau diese fragwürdigen Zusätze. Zum Preis von fünf Euro erweitert der Download die Ego-Schleicherei um zehn Prüfungen. Das sind separate Levels, die aus Versatzstücken der Originalkampagne bestehen und frei im Äther schweben. Jede Disziplin stellt Sie vor eine andere Aufgabe: Einmal gilt es, so schnell wie möglich einen Hindernisparcours zu durchqueren, wobei Ihnen die erbarmungslos tickende Uhr im Nacken sitzt. Dann wieder erledigen Sie eine festgelegte Anzahl an Feinden, während die Zeit stillsteht, wobei Bonusaufgaben wie das Meucheln einer speziellen Person für minimale Abwechslung sorgen. Außerdem stellen Sie Ihre Schusspräzision unter Beweis, in dem Sie explodierende Walöltanks abschießen, und bestehen einen Endloskampf gegen in Schüben angreifende, immer stärker werdende Gegner. Auch zwei Schleichaufgaben sind enthalten, in denen es darum geht, ungesehen Schätze einzusacken beziehungsweise drei Hinweise zu sammeln und so die auszuschaltende Zielperson zu identifizieren. Ihre Leistung prämiert das Spiel mit Punkten und einer Sternewertung; bei sechs Herausforderungen schalten Sie durch eine Bestleistung den extraschweren Expertenmodus frei. Gute Ergebnisse gewähren Ihnen zudem Zugriff auf Konzeptzeichnungen. Die sind für Fans aufgrund des einmaligen Grafikstils von **Dishonored** hübsch anzusehen, eine nachhaltige Motivation abseits des Strebens nach dem Highscore stellen sie aber nicht dar. Wir empfehlen: Sparen Sie sich den DLC und warten Sie die nächsten Erweiterungen ab. Die sollen sich nämlich stärker am Spielgefühl der Kampagne orientieren und zudem eine Geschichte erzählen. So wie sich das gehört.

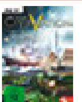
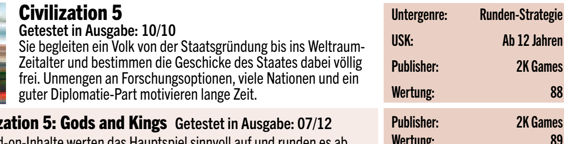


▲ Für absolvierte Aufgaben erhalten Sie Konzeptzeichnungen.

◀ In einer Prüfung hetzen Sie zwischen Wegpunkten hin und her.

Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind Pflicht für jedes Strategiespiel. Ein guter Mehrspieler-Teil ebenfalls. Ob im Zweiten Weltkrieg oder im Weltraum, ob in Echtzeit oder als Runden-Strategietitel, diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.

Civilization 5
Getestet in Ausgabe: 10/10
Sie begleiten ein Volk von der Staatsgründung bis ins Weltraum-Zeitalter und bestimmen die Geschicke des Staates dabei völlig frei. Unmengen an Forschungsoptionen, viele Nationen und ein guter Diplomatie-Part motivieren lange Zeit.

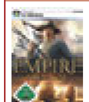
Untergenre:	Runden-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	88

Civilization 5: Gods and Kings Getestet in Ausgabe: 07/12
Die Add-on-Inhalte werten das Hauptspiel sinnvoll auf und runden es ab.

Publisher:	2K Games
Wertung:	89

Company of Heroes
Getestet in Ausgabe: 11/06
Das Zweiter-Weltkrieg-Szenario stellt **Company of Heroes** mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspieler-Teil. Die beiden Add-ons **Opposing Fronts** und **Tales of Valor** bieten dagegen zu wenig.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	THQ
Wertung:	90



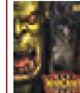
Empire: Total War
Getestet in Ausgabe: 05/09
Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der vor allem mit seiner wuchtigen Schlachten-Inszenierung überzeugt. Wenn Tausende von Einheiten aufeinander losgehen, lässt dieser Anblick Münder offen stehen.

Untergenre:	Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Sega
Wertung:	90



Starcraft 2: Wings of Liberty
Getestet in Ausgabe: 09/10
Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen das erste Kapitel der **Starcraft 2**-Trilogie zu einer mitreißenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	90/92 (Mehrspieler)

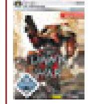


Warcraft 3: Reign of Chaos
Getestet in Ausgabe: 08/02
Blizzards Klassiker bietet eine spannende Kampagne, clevere Rollenspielelemente und mitreißende Cutscenes. Die kreischbunte Grafik ist zwar völlig veraltet, doch das gleichen ein starker Editor und zahllose gute Mods (darunter **DotA**) wieder aus.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	92

Warcraft 3: The Frozen Throne Getestet in Ausgabe: 08/03
Die Add-on-Kampagne übertrumpft sogar noch das tolle Hauptspiel.

Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	92



Warhammer 40.000: Dawn of War 2
Getestet in Ausgabe: 04/09
Dawn of War 2 ist Echtzeitstrategie der neuen Generation: Statt beim Basisbau zu versumpfen, pflügen Sie mit einem kleinen Stoßtrupp der Space Marines durch taktisch angehauchte Scharmützel mit Orks, Eldar oder Tyraniden.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	THQ
Wertung:	91



XCOM: Enemy Unknown
Getestet in Ausgabe: 11/12
Das aktuell beste Taktikspiel spricht sowohl Fans der Serie als auch Neueinsteiger mit spannenden Rundenkämpfen gegen eine beängstigende Alien-Übermacht an. In Verbindung mit dem komplexen Basis-Management eine süchtig machende Mischung!

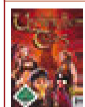
Untergenre:	Runden-Taktik
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	92

Adventures

Kluge Rätsel, exzellente Vertonung, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. In dieser Kategorie finden Sie Spiele, die all das und mehr bieten. Gekämpft wird hier übrigens nicht – Action-Adventures finden Sie daher in der Rubrik „Action"!

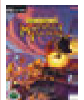
Harveys Neue Augen
Getestet in Ausgabe: 09/11
Schwarzhumorige Dialoge, groteske Charaktere, herrlich hirnrissige Rätsel: Der Nachfolger des sehr guten **Edna bricht aus** legt in allen Belangen noch eine Schippe drauf. Ein herausragendes Beispiel für kreatives Spieldesign und wunderschöne 2D-Optik.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Rondomedia
Wertung:	85



The Book of Unwritten Tales
Getestet in Ausgabe: 06/09
Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspiel-Klischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Die Story-Qualität lässt im Verlauf der 14 Spielstunden jedoch nach.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	HMH Interactive
Wertung:	85



The Curse of Monkey Island
Getestet in Ausgabe: 01/98
Ungeachtet seines hohen Alters: Das dritte **Monkey Island** begeistert nach wie vor mit tollen Gags, schöner Comic-Grafik, witzigen Zwischensequenzen, ebenso fairen wie abgedrehten Rätseln und der wohl besten Sprachausgabe im ganzen Genre.

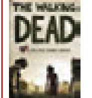
Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	88

Monkey Island 2 Special Edition Getestet in Ausgabe: 08/10
Tolles HD-Remake des urkomischen Originals von 1991

Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	86

The Secret of Monkey Island SE Getestet in Ausgabe: 09/09
Grafisch starke Neuauflage des Serienauftakts mit Steuerungsschwächen

Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	83



The Walking Dead: Season 1
Getestet in Ausgabe: 01/13
Brillant erzähltes Horror-Märchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und vielen bewegenden Szenen. Spielerisch wird zwar nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.

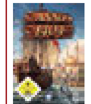
Untergenre:	Adventure
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Telltale Games
Wertung:	85

The Whispered World
Getestet in Ausgabe: 10/09
Ein melancholischer Clown und seine kleine Raupe Spot versuchen, ihr Fantasiereich vor dem Untergang zu retten. Ein bittersüßes Adventure-Märchen mit wundervoll gezeichneter 2D-Grafik und einer rührenden Geschichte.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Deep Silver
Wertung:	85

Aufbauspiele und Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten oder Firmen leiten – will ein Spiel in dieser Kategorie vertreten sein, muss es diese Punkte mit toller Spielbarkeit, funktionaler Optik und guter Story verbinden. Mit dabei sind Aufbauspiele und Wirtschaftssimulationen.

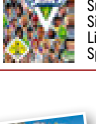


Anno 1404
Getestet in Ausgabe: 08/09
Im Nahen Osten besiedeln Sie gemütlich Inseln, stellen Waren her und achten auf die Wünsche Ihrer Bürger. **Anno 1404** sieht grandios aus, ist sehr einsteigerfreundlich und bietet eine spannende Kampagne. Ein Mehrspielerteil fehlt leider.

Untergenre:	Aufbau-Strategie
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91

Anno 2070 Getestet in Ausgabe: 12/11
Der exzellente Nachfolger spielt in einem futuristischen Szenario.

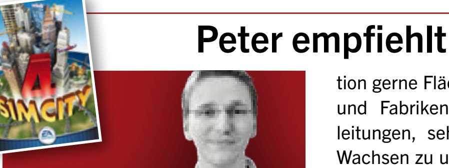
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	89



Die Sims 3
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machende Simulation des Lebens: Führen Sie Ihren Sim-Charakter durch die Tücken des Alltags, meistern Sie Job, Liebe und andere Herausforderungen. Das ungewöhnliche Spielprinzip begeistert vor allem weibliche Spieler.

Untergenre:	Lebenssimulation
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

Peter empfiehlt



Sim City 4
Getestet in Ausgabe: 02/03

Ein Hoch auf die fortschreitende Hardware-Entwicklung der letzten Dekade! Dank der lässt sich das Performance-Monster **Sim City 4** nämlich zehn Jahre nach Release endlich ruckelfrei genießen. Noch heute weise ich in Teil 4 der Bürgermeistersimulation gerne Flächen für Gewerbeviertel und Fabriken aus, verlege Wasserleitungen, sehe meiner Stadt beim Wachsen zu und erfreue mich an den wahnwitzigen Katastrophen, die auf Knopfdruck eine Schneise der Verwüstung durch meine Siedlung schlagen. Mit ein bisschen Arbeit klappt das auch unter Windows 7.

Untergenre:	Aufbau-Strategie
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	80

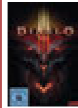
Rollenspiele

Sie schlüpfen gerne in Zwergenstiefel, tüfteln für Ihr Leben gerne über Charakterbögen und möchten am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies Ihr Genre! In dieser Liste finden Sie die derzeit besten Rollenspiele, von klassisch bis actionreich, von Fantasy bis Science-Fiction.



Deus Ex: Human Revolution
Getestet in Ausgabe: 09/11
Angesiedelt in einer faszinierenden Cyberpunk-Welt am Rande eines gesellschaftlichen Umbruchs, bietet **Deus Ex** mannigfaltige Lösungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp und daraus erwachsende Konsequenzen. Da stört auch die veraltete Technik kaum.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86



Diablo 3
Getestet in Ausgabe: 06/12
Ungemein motivierendes und abwechslungsreiches Schlachtfest mit Spitzendesign und tollen Klassen. Im Koop-Modus und den höheren Schwierigkeitsgraden ist lang anhaltender Spaß garantiert. Solospieler ärgern sich über den fehlenden Offline-Modus.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	91

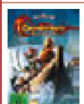
Diablo 2: Lord of Destruction — Getestet in Ausgabe: 08/01
Der ergraute Vorgänger inklusive Add-on ist auch heute noch gut spielbar.

Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	90



Dragon Age: Origins
Getestet in Ausgabe: 12/09
Würdiger Nachfolger zur **Baldur's Gate**-Reihe von Bioware. Die brillant erzählte, atmosphärische Fantasy-Geschichte mit **Herr der Ringe**-Einschlag und die taktischen Kämpfe sorgen für viel Spielspaß. Technisch müssen Sie aber Abstriche machen.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	91



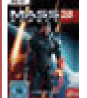
Drakensang: Am Fluss der Zeit
Getestet in Ausgabe: 02/10
In einer wunderschön gestalteten Mittelalterwelt erleben Sie gut erzählte Rollenspielabenteuer mit liebevoll gezeichneten Charakteren. Die abwechslungsreichen Kämpfe sind taktisch, die Atmosphäre ist dank erstklassiger Vollvertonung grandios.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Dtp Entertainment
Wertung:	87



Fallout 3
Getestet in Ausgabe: 01/09
Ein düsteres, zynisches Endzeit-Rollenspiel mit tollen Quests und einem Kampfsystem, das an gute Ego-Shooter erinnert. Unser Tipp: Kaufen Sie sich gleich die **Game of the Year Edition** mit allen DLCs! Die deutsche Fassung ist merklich gekürzt.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	90



Mass Effect 3
Getestet in Ausgabe: 04/12
Das Finale von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie bietet massig Action, brillante Charaktere und eine düstere Story voll moralischer Entscheidungen. Spielen Sie aber unbedingt vorher die beiden Vorgänger und übernehmen Sie Ihren Spielstand!

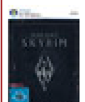
Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

Mass Effect 2 — Getestet in Ausgabe: 02/10
Actionreiche Fortsetzung der spannenden Science-Fiction-Geschichte

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88

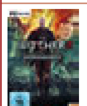
Mass Effect — Getestet in Ausgabe: 08/08
Teil 1 entspricht am ehesten der Vorstellung eines klassischen Rollenspiels

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	85



The Elder Scrolls 5: Skyrim
Getestet in Ausgabe: 12/11
Das nordische Heldenepos lässt Ihnen alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasy-Welt. Genial umgesetzte Drachenkämpfe begeistern ebenso wie der gewaltige Umfang von 200 Stunden; nur die Steuerung hat kleine Macken.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bethesda Softworks
Wertung:	91



The Witcher 2: AoK – Enhanced Edition
Getestet in Ausgabe: 06/12
Als Hexer Geralt erleben Sie eine erwachsene Geschichte um Politik, Gewalt und Sex. Die teils ungenaue Steuerung ist angesichts der mitreißenden Inszenierung schnell vergessen. Tipp: Importieren Sie Ihren Spielstand aus dem Vorgänger!

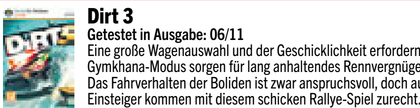
Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Namco Bandai
Wertung:	89

The Witcher: Enhanced Edition — Getestet in Ausgabe: 10/08
Düsteres Fantasy-Epos mit vielen kniffligen moralischen Entscheidungen

Publisher:	Atari
Wertung:	87

Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann. Ein cooler Soundtrack sorgt für die richtige Stimmung. In dieser Kategorie finden Sie die derzeit besten Action-Rennspiele und Renn-Simulationen.



Dirt 3
Getestet in Ausgabe: 06/11
Eine große Wagenauswahl und der Geschicklichkeit erfordernde Gymkhana-Modus sorgen für lang anhaltendes Rennvergnügen. Das Fahrverhalten der Boliden ist zwar anspruchsvoll, doch auch Einsteiger kommen mit diesem schicken Rallye-Spiel zurecht.

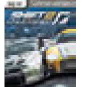
Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88

Colin McRae: Dirt 2 — Getestet in Ausgabe: 13/09
Arcadelastiges Rennvergnügen, mit dem auch Anfänger glücklich werden

Publisher:	Codemasters
Wertung:	87

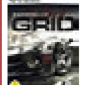
F1 2012
Getestet in Ausgabe: 10/12
Eine Offenbarung für Formel-1-Fanatiker, trotz arcadelastiger Fahrphysik: **F1 2012** punktet mit großartiger Grafik, exzellentem Motorensound und realistischem Wetterwechsel. Aufgrund der offiziellen Daten der Saison 2012 ein Pflichtkauf für Fans!

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	87



Need for Speed: Shift 2 Unleashed
Getestet in Ausgabe: 04/11
Mit der Helmkamera von **Shift 2 Unleashed** fühlen Sie sich wie ein echter Rennfahrer, der bei jeder Kurve den Fliehkräften ausgesetzt ist. Das realistische Fahrverhalten der detailliert gestalteten Boliden sorgt für ein intensives Rennerlebnis.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88

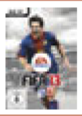


Race Driver: Grid
Getestet in Ausgabe: 07/08
Mit **Race Driver: Grid** schafft es Codemasters, waghalsige Autorennen intensiv und glaubhaft zu inszenieren. Der umfangreiche Karriere-Modus, der enorme Fuhrpark und die exzellente Optik zählen zu den Stärken des Titels.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	86

Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten. Wir sagen Ihnen, welche Spiele Sie als Sportfreak gespielt haben müssen, und scheuen uns nicht davor, den besseren Vorjahrestitel zu empfehlen.



FIFA 13
Getestet in Ausgabe: 10/12
Die volle Ladung Fußball gibt es nur hier: Hunderte Lizenzen von Vereinen und Spielern, eine grandiose Stadionatmosphäre sowie ein flottes Spielgefühl irgendwo zwischen Simulation und Arcade-Kick zeichnen das Fußballspiel aus.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

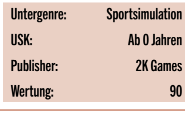


Fußball Manager 12
Getestet in Ausgabe: 11/11
Als Trainer und Manager in Personalunion kümmern Sie sich um alle sportlichen und finanziellen Belange Ihres Fußballvereins. Die ungeheure Spieltiefe und Verbesserungen wie der überarbeitete 3D-Modus sorgen für unschlagbaren Langzeitspaß.

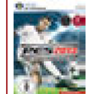
Untergenre:	Manager-Simulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



NBA 2K12
Getestet in Ausgabe: 11/11
Dank der grandiosen Atmosphäre dieser Basketball-Simulation fühlen Sie sich während der realistischen Partien, als säßen Sie selbst im Stadion. Im Karrieremodus erobern Sie mit Ihrem Spieler die NBA oder werfen Körbe in der Rolle von Altstars.



Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	90



PES 2013: Pro Evolution Soccer
Getestet in Ausgabe: 10/12
Ein sehr flüssiges Spielerlebnis, authentische Ballphysik und eine eingängige Steuerung ergeben die bislang realistischste Simulation des weltweit beliebtesten Mannschaftssports. Dafür gibt es Defizite bei der Präsentation und den Originallizenzen.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Konami
Wertung:	90

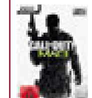
Ego-Shooter (Mehrspieler)

In dieser Rubrik stellen wir Ihnen die Shooter vor, die Sie unbedingt im Team spielen sollten. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier alles vertreten. Auch dem neuen Trend zu Shootern mit kooperativen Kampagnen trägt diese Kategorie Rechnung.



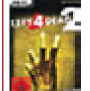
Battlefield 3
Getestet in Ausgabe: 12/11
Hervorragend ausbalancierte Mehrspielergefechte auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	94



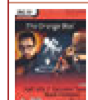
Call of Duty: Modern Warfare 3
Getestet in Ausgabe: 12/11
Dank neuer Spielmodi und des hervorragenden Waffengefühls ist der dritte Teil online enorm schnell und mitreißend. Die Strike-Pakete sind ein prima Ersatz für die Killstreaks, der neue Spec-Ops-Modus sorgt für viel Freude.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	90



Left 4 Dead 2
Getestet in Ausgabe: 01/10
Als einer von vier Überlebenden einer Virus-Epidemie stellen Sie sich schier endlosen Untoten-Horden – und das auf Wunsch auch kooperativ. Oder Sie trachten als mächtiger Boss-Zombie den Nicht-Infizierten nach dem Leben. Adrenalin pur!

Untergenre:	Koop-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

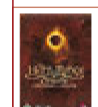


Team Fortress 2
Getestet in Ausgabe: 12/07
Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Neuauflage der beliebten **Half-Life**-Modifikation rockt auch heute noch zahlreiche Internetserver. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	84

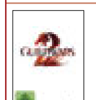
Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten zum Zusammenspielen sind Grundvoraussetzungen bei MMOGs. Wer in unsere Bestenliste will, muss zusätzlich gute Atmosphäre, tolle Quests, eine faire Klassenauswahl und reichlich Beschäftigungsmöglichkeiten im Endgame-Bereich mitbringen.



Der Herr der Ringe Online
Getestet in Ausgabe: 07/07
Tolkiens Welt in seiner schönsten Form erleben und das sogar umsonst. Das Free2Play-Spiel glänzt mit riesigem Spielumfang, nicht zuletzt durch tolle Erweiterungen wie **Die Minen von Moria** und zuletzt **Reiter von Rohan**. Mehr Mittelerde geht nicht!

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88



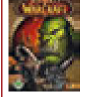
Guild Wars 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: **Guild Wars 2** beeindruckt mit starker Technik, innovativen Kampf- und Quest-Mechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende, charakterbezogene Geschichte gibt es obendrauf.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ncsoft
Wertung:	88



Rift
Getestet in Ausgabe: 04/11
Bewährte MMORPG-Inhalte statt großer Innovation: **Rift** bietet einen sehr guten Mix aus PvE- und PvP-Inhalten, kombiniert mit einem gut funktionierenden Public-Quest-System. Dazu dürfen Sie sich in einem flexiblen Talentsystem austoben.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Trion Worlds
Wertung:	88



World of Warcraft
Getestet in Ausgabe: 02/05
Lieben oder hassen Sie es, aber **WoW** ist wohl das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor den Monitor.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard
Wertung:	94

Star Wars: The Old Republic
Getestet in Ausgabe: 01/12
Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte **Star Wars**-Fans und Genre-Neueinsteiger. Mitreißende Zwischensequenzen und eine professionelle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

Ego-Shooter (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Teil (auch wenn dieser vorhanden sein kann). Third-Person-Shooter hingegen finden Sie nicht hier, sondern in der Action-Kategorie.

Bioshock
Getestet in Ausgabe: 10/07
In den Tiefen des Ozeans erforschen Sie die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre dank beklemmender Soundkulisse und einer spannenden Story! Die Action erhält durch Rollenspielelemente besondere Würze.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	93

Borderlands 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das knallbunte Ballerfest auf dem abgedrehten Planeten Pandora unterhält mit bergeweise coolen Waffen, abwechslungsreichen Nebenquests und einem schrägen Sinn für Humor. Auch im Koop-Modus ein Knüller!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	86

Call of Duty: Modern Warfare 3
Getestet in Ausgabe: 12/11
Adrenalin pur in einer kurzen, aber umso intensiveren Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über die schwache KI und die fehlende spielerische Freiheit hinweg. Tipp: Spielen Sie unbedingt die ebenso packenden Vorgänger!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	91

+ Call of Duty: Modern Warfare 2 Getestet in Ausgabe: 13/09
Astreines Shooter-Vergnügen mit einigen moralisch fragwürdigen Szenen

Publisher:	Activision
Wertung:	92

+ Call of Duty: Modern Warfare Getestet in Ausgabe: 01/08
Für seine Zeit revolutionärer Militär-Shooter, der auch heute noch mitreißt

Publisher:	Activision
Wertung:	92

Crysis
Getestet in Ausgabe: 12/07
Dieser Shooter des deutschen Studios Crytek zaubert atemberaubend schöne Dschungellandschaften auf Ihren Bildschirm. Die Story rund um Aliens und eine geheimnisvolle Insel ist zwar kaum der Rede wert, dafür begeistern Optik und Action.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	94

Far Cry 3
Getestet in Ausgabe: 12/12
Lust auf Urlaub in den Tropen? Der Open-World-Shooter bügelt Design-Fehler des Vorgängers aus und punktet mit einer mitreißenden Geschichte, abwechslungsreichen Missionen, abgefahrenen Charakteren sowie befriedigendem Umfang.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	86

Half-Life 2
Getestet in Ausgabe: 12/04 (Hauptspiel)
Gordon Freeman, der schweigsame Brechstangenträger, rettet die Welt. Schon wieder. Das ist packender, als es klingt, denn dank gewitzter Physik-Spielereien und einer tollen Waffe namens Gravity Gun bleibt dieses Abenteuer unvergessen.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	96 (Hauptspiel)

Special Interest

Diese Rubrik ist unser heimlicher Liebling. Denn in letzter Zeit haben immer mehr Spiele, die sich in kein Genre pressen lassen, die Redaktion verzaubert: von Indie-Titeln über Puzzle-Kracher für zwischendurch bis zu den Spielen, die jede Party aufwerten. Genau diese Spaßmacher finden Sie hier.



Braid
Getestet in Ausgabe: 06/09
Die pfiffige Mischung aus 2D-Hüpfspiel und cleveren Zeiträtseln fasziniert jeden aufgeschlossenen Spieler. Einen Großteil des Charmes macht die märchenhafte Inszenierung im Stil eines Aquarells aus – wunderbarer Geheimtipp!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Number None
Wertung:	88



Limbo
Getestet in Ausgabe: 09/11
Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem Sie einen Jungen durch eine stockfinstere Welt steuern. Der künstlerische Anspruch wird von dem hervorragenden Sounddesign unterstrichen; spielerisch punktet **Limbo** mit pfiffigen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

Untergenre:	Jump & Run/Puzzlespiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Playdead
Wertung:	90



Minecraft
Getestet in Ausgabe: 01/12
In riesigen, zufällig generierten Pixelwelten sind Ihnen nur durch Ihre eigene Fantasie Grenzen gesetzt: Sie bauen Rohstoffe in Klötzchenform ab, stellen Werkzeuge her und verleihen Ihrer eigenen Kreativität in Form von Bauwerken Ausdruck!

Untergenre:	Sandbox-Aufbauspiel
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Mojang
Wertung:	--



Plants vs. Zombies
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machendes Tower-Defense-Spiel, bei dem Sie mit niedlichen Pflanzen noch niedlichere Zombies davon abhalten, durch Ihren Vorgarten zu pflügen. Tolles Preis-Leistungs-Verhältnis durch über 100 Herausforderungen und hohen Wiederspielwert!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Popcap Games
Wertung:	90



Portal 2
Getestet in Ausgabe: 05/11
Ein zweites Mal knobeln Sie sich mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und „schießen" sich selbst Ein- und Ausgänge. Ein erfrischender Sinn für Humor, das clevere Rätseldesign und der unterhaltsame Koop-Modus begeistern.

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	95

+ Portal Getestet in Ausgabe: 11/07
Der ultrakurze Teil 1 ist auch heute noch ein spritziges Rätselvergnügen.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

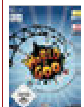
Rayman Origins
Getestet in Ausgabe: 04/12
Brillantes 2D-Hüpfspiel alter Schule, filmreif animiert in fantastischer Zeichentrick-Grafik. Die hervorragend designten Levels wimmeln vor großartigen Ideen und spielen sich wunderbar spritzig. Launiger Koop-Modus für vier Spieler inklusive!

Untergenre:	Jump & Run
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87



Super Street Fighter 4 Arcade Edition
Getestet in Ausgabe: 08/11
Die **Arcade Edition** erweitert das Ursprungsspiel um Mehrspielermodi und 14 neue Kämpfer. Das hervorragende Kampfsystem und die enorme Langzeitmotivation machen den Titel zum derzeit besten PC-Prügelspiel.

Untergenre:	Beat 'em Up
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Capcom
Wertung:	92



World of Goo
Getestet in Ausgabe: 01/09
2D-Knobelei für Spieler jeden Alters: Hier bilden Sie mit kleinen Schleimbatzen komplizierte Turm-Konstrukte und müssen dabei Faktoren wie Gewicht und Schwerkraft berücksichtigen. Abwechslungsreich, niedlich und mit einem tollen Soundtrack!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	RTL Games
Wertung:	90

Rage: The Scorchers

Über ein Jahr nach der Veröffentlichung des Hauptspiels rechneten wir nicht mehr damit, aber id Software hat kurz vor Weihnachten tatsächlich den ersten DLC für seinen Endzeit-Shooter **Rage** bereitgestellt. **The Scorchers** dreht sich um die gleichnamige Banditengruppierung, fügt sich nahtlos in bereits begonnene Spielstände ein und bietet rund zwei Stunden zusätzlichen Spielspaß. Bei einem Preis von fünf Euro kein schlechtes Angebot, zumal die fünf Levels solide unterhalten, ohne spektakuläre Neuerungen zu bieten. An der Seite der hübschen, aber furchtbar eindimensioniert porträtierten Sarah steigen Sie in der Nähe der Hagar-Siedlung vom Anfang des Spiels in eine Höhle hinab. Später besuchen Sie außerdem eine stillgelegte Raffinerie, treiben sich in der Kanalisation unter der Stadt Wellsprings herum und infiltrieren die Scorcher-Basis, einen verfallenen Tempel. Dabei stoßen Sie auf neue Gegnertypen; neben den zumeist schwer gepanzerten Scorchern stürzen sich auch besonders agile Mutanten auf Sie. Die erweisen sich als sehr zäh; der Schwierigkeitsgrad von **The Scorchers** ist klar an Spieler gerichtet, die **Rage** bereits durchgespielt haben. Die mächtigen Schießeisen aus dem letzten Drittel des Spiels entfalten im Kampf gegen die frischen Widersacher ihre volle Wirkung. Zudem erweitert id das Waffenarsenal um die Nagelpistole, die in einem der drei Schussmodi Gegner förmlich in Stücke reißt. Davon abgesehen ist die Knarre eher langweilig. Die Qualität des Leveldesigns schwankt zudem: Abseits der hübschen Scorcher-Basis samt großem Bosskampf und einiger atmosphärischer Passagen in mutantenverseuchten Korridoren erwarten Sie ein weiterer ideenloser Besuch bei Mutant Bash TV und zwei ultrakurze Geschützturmsequenzen. Viel zu oft setzt der DLC auf vorhersehbare Arenakämpfe, in denen sich die Türen zum nächsten Abschnitt erst öffnen, nachdem Sie massenhaft Gegner ins Nirwana geschickt haben. Nach Abschluss der Quest-Reihe erhalten Sie Zugang zu Ihrer eigenen Wohnung in Wellsprings, wo Sie Ihre im Spielverlauf ergatterte Trophäen bestaunen. Obendrauf gibt es einen knackigen neuen Schwierigkeitsgrad, in dem Sie mit Ihrer Munition haushalten müssen.

Peter meint:
Wer **Rage** noch nicht gespielt hat, dem empfehle ich **The Scorchers** als günstige Spielzeitaufstockung mit gutem Unterhaltungsfaktor. Als eigenständiges Abenteuer nach dem Ende der Kampagne ist der DLC aber vor allem eines: überflüssig.



Die Nagelpistole (rechts) lässt sich auch zur (schwachbrüstigen) Railgun im **Quake**-Stil umbauen.



Die Schreie der neuen Mutanten jagen leicht zu ängstigenden Spielern einen Schauer über den Rücken.

Vor 10 Jahren

Februar 2003

Von: Petra Fröhlich

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Ausgaben

▶ Tuning, Demo, Video und Komplettlösung ja – Wertung nein: Die finale Testversion von **Splinter Cell** verpasst den Redaktionsschluss nur um wenige Stunden. Mit **Splinter Cell: Blacklist** steht 2013 das Comeback von Sam Fisher ins Haus.

Sim City 4

Lichter der Stadt

Am 7. März 2013 erwartet uns das neue **Sim City** – der unmittelbare Vorgänger ist fast genau zehn Jahre alt und wurde von uns damals prompt zum „Spiel des Monats" gekürt. „**Sim City 4** lässt mich früher aufstehen und später zu Bett gehen, so süchtig macht das Ding", frohlockten die Tester. Knackpunkt des wunderschönen Städtebausimulators von Maxis: absurd hohe Hardware-Anforderungen, einhergehend mit abenteuerlichen Speicher- und Ladezeiten. Dementsprechend dominierte die Farbe Rot (steht für „Unzumutbar") in den Leistungs-Checks: Für **Sim City 4** brauchte man hochgezüchtete Hardware. Ein Kritikpunkt von damals wird bei der 2013-Fortsetzung in jedem Fall korrigiert: Endlich gibt es konkrete Aufgabenstellungen (also Quests) und Missionen!

◀ Ein Grund für den Hardwarehunger: Wenn es Nacht wird in **Sim City 4**, verwandeln Tausende von beleuchteten Fenstern die Stadt in ein wahres Lichtermeer.

Grobe Unsportlichkeiten

Höhepunkt des „Fußball-Manager-Kriegs"

Die monatelange Auseinandersetzung zwischen Ascaron (**Anstoß 4**) und EA Sports (**Fußball Manager**) gleicht einem Wirtschaftskrimi. Es hagelt Vorwürfe und einstweilige Verfügungen. Electronic Arts beklagt Datenklau im großen Stil: Angeblich umfasst die Liste der kopierten Spielerdaten mehr als 50 DIN-A4-Seiten. Ascaron kontert: Die haben doch nur Angst vor **Anstoß 4**. Am Ende ist all dies nur ein Nebenkriegsschauplatz: **Anstoß 4** schneidet im PC-Games-Test wegen unzähliger Bugs mit gerade einmal 51 Punkten ab.

▼ Ergänzend zum Test untersucht PC Games in einem Report die Vorwürfe.


Stein des Anstoßes

TESTURTEIL ANSTOSS 4

ENTWICKLER: Ascaron
ANBIETER: Bigben Interactive
PREIS: Ca. € 50,-
TERMIN: Erhältlich
USK: Ohne
SPRACHE: Deutsch
ZIELGRUPPE: Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD: 5 Stufen
MEHRSPIELER: Einzel-PC: 4, Internet: –, Netzwerk: -, 4 Sp./Packung

TESTCENTER: Prozessor in Megahertz: 600 / 1000 / 2000; Arbeitsspeicher: 64 MB / 128 MB / 256 MB / 512 MB; Grafik-Chip-Klassen: Low Cost / Standard / High-End / Luxus

PRO & CONTRA
- + Übersichtliche Menüs
- − Grausame 3D-Szenen
- − Langweiliger Textmodus
- − Weniger Spieltiefe als Anstoß 3
- − Erhebliche Bugs trotz Patches

GRAFIK	56%
SOUND	76%
STEUERUNG	80%
ATMOSPHÄRE	50%
SPIELDESIGN	44%
MEHRSPIELER	60%

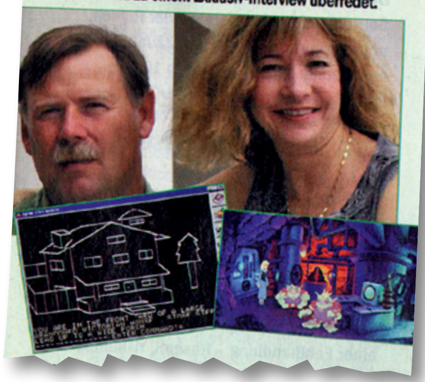
51

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie BUNDESLIGA MANAGER 97 oder DSF FUSSBALLMANAGER mochten.

Segeln mit Roberta und Ken

Die Schöpfer von King's Quest im Interview

King's Quest, **Police Quest**, **Larry Laffer**, **Space Quest**: All diese Adventures stammen von Sierra Online. Damit galt das Studio in den 90er-Jahren als schärfster Konkurrent von Lucas Arts. Gegründet wurde Sierra von Roberta und Ken Williams, die wir für unser Interview auf hoher See aufspürten. Beide bekannten ganz freimütig: „Durch den Verkauf von Sierra 1996 haben wir so viel Geld verdient, dass wir bis an unser Lebensende auf Reisen gehen könnten." Für das Adventure-Genre, dem sie alles zu verdanken hatten, sahen sie eher schwarz: „Wir glauben, dass dieses Genre ausstirbt, weil die Entwickler keine Innovationen mehr schaffen." Glücklicherweise irrten die Williams, denn Adventures erleben dank der **Deponia**-Reihe, **The Walking Dead** oder Tim Schafers Kickstarter-Projekt aktuell eine Art Renaissance.



Was machen eigentlich ...

Roberta und Ken Williams

Sie gelten als die Erfinder des Grafik-Adventures: Bereits 1979 erschien Mystery House (Programmierung: Ken, Story und Design: Roberta). In den folgenden Jahren entwickelten sie, inzwischen für ihre Firma Sierra On-Line, weitere Adventure-Meilensteine, wie die legendäre Kings-Quest-Serie. Ende der 90er ist es ruhig geworden: Sierra gehört zum Medienkonzern Vivendi Universal. PC Games hat die Globetrotter ausfindig gemacht und zu einem Exklusiv-Interview überredet.

▲ Haben sich komplett aus der Öffentlichkeit zurückgezogen: die Williams.

Wo bleibt Half-Life 2?

Der PC-Games-Wunschzettel

Geheimniskrämerei um **Half-Life 2:** Mit spärlichen Infos treibt Valve die Neugier ins Unerträgliche. Der ursprüngliche Starttermin September 2003 wird bekanntlich mehrfach verschoben – erst im November 2004 sollte Gordon Freeman ein fulminantes Comeback feiern. Auch die weiteren Spiele auf der Leser-Wunschliste ließen noch unterschiedlich lange auf sich warten: **Jedi Knight: Academy** folgte im September 2003, **Age of Empires 3** erschien im November 2005 und Blizzards Echtzeitstrategiespiel **Starcraft 2** gar erst im Juli 2010, also satte sieben Jahre später. Die weiteren Kandidaten aus der Liste entpuppten sich größtenteils als Luftschlösser: Statt auf **Baldur's Gate 3** konzentrierte man sich bei Bioware lieber auf **Star Wars: Knights of the Old Republic**, **Mass Effect** und **Dragon Age**. Mit dem Aus für Bullfrog rückte auch eine **Dungeon Keeper**-Fortsetzung in weite Ferne. Immerhin: **Wing Commander**-Erfinder Chris Roberts will es demnächst mit **Star Citizen** noch einmal wissen.



...dungen | Aktuell

Die 10 meistersehnten Fortsetzungen

1. Half-Life 2
Die Gerüchte über die Fortsetzung des Blockbuster-Shooters füllen mittlerweile Bücher. Aber: Nichts Genaues weiß man nicht. Bis auf die Macher bei Valve und einige befreundete Entwickler hat noch niemand **Half-Life 2** gesehen.

2. Starcraft 2
Dass es neben dem Konsolentitel **Ghost** auch auf dem PC eine Fortsetzung von **Starcraft** geben soll, hat Blizzard bestätigt. Aber beim bekannten Arbeitstempo der Perfektionisten rechnen wir nicht vor 2005 mit Ergebnissen.

3. Age of Empires 3
Eigentlich wollten die Ensemble Studios nach **Age of Mythology** auch noch ein „richtiges" **Age of Empires 3** machen, dessen Spielgeschichte bis in die Neuzeit reichen sollte. Mittlerweile ist alles wieder offen.

4. Jedi Knight 3
Ein dritter Part des **Star Wars**-Shooters ist noch nicht angekündigt. Aber eine so gut laufende Serie lässt LucasArts bestimmt nicht eingehen. Unser Tipp: erscheint in Zusammenarbeit mit Raven mit **Doom 3**-Engine 2006.

5. Baldur's Gate 3
Die Rollenspielexperten von Bioware haben bestätigt, dass an einem neuen Titel der Reihe gearbeitet wird. Ob es sich dabei aber um eine direkte Fortsetzung oder einen Ableger handelt, war nicht herauszubekommen.

6. Wing Commander 6
Auch die PC-Games-Redaktion würde liebend gerne noch einmal mit Commander Blair Kilrathi-Raumschiffe jagen, aber eine Fortsetzung der **Wing Commander**-Serie ist leider sehr, sehr unwahrscheinlich.

7. Dungeon Keeper 3
Peter Molyneux hat sich erst einmal Konsolenspielen zugewandt und seine alte Company Bullfrog fristet ein Schattendasein als Studio von Electronic Arts – mit **Dungeon Keeper 3** ist kaum noch zu rechnen.

8. Monkey Island 5
Zunächst einmal sind **Vollgas 2** und **Sam & Max 2** an der Reihe, danach mehrere **Star Wars**-Titel zu **Episode 3** – und erst dann könnten Guybrush und Elaine auch wieder einen Auftritt haben. Einschätzung: Frühestens 2005.

9. Das Schwarze Auge 4
Attic, den Entwickler der Computerversion der beliebten deutschen Rollenspielreihe, gibt's nicht mehr. Aber die Anbieter der Pen&Paper-Variante, Fantasy Productions, könnten sich einen vierten Teil „durchaus vorstellen".

10. Jagged Alliance 3
Die Rechte an **Jagged Alliance** liegen mittlerweile nicht mehr beim Pleite gegangenen Erfinder Sir Tech, sondern beim US-Publisher Strategy First. Dieser hat sogar neue Titel der Serie angekündigt. Veröffentlichung: unbekannt.

17

Hardware-Ausblick

Vorbereitet für Vice City, Unreal 2 & Co.

Sim City 4 und **Splinter Cell** geben einen Vorgeschmack auf die Kracher, die der Spielejahrgang 2003 noch in petto hat: Spektakuläre Neuheiten wie **Unreal 2**, **GTA Vice City**, **Call of Duty**, **Command & Conquer Generäle** und **Max Payne 2: The Fall of Max Payne** sind angekündigt. Wie immer stellt sich da für den PC-Besitzer die Frage: Was kann am und im Gehäuse bleiben, was sollte besser ersetzt werden? Noch dominieren zum Beispiel die klobigen und Platz raubenden Röhrenmonitore auf den Schreibtischen – aufgrund der indiskutablen Reaktionszeiten sind die schicken Flachbildschirme gerade für Shooter noch untauglich, zumal sie mit 500 Euro aufwärts noch als recht teuer gelten. Doch das soll sich rasch ändern: Der Siegeszug der TFT-Monitore ist nicht mehr aufzuhalten. Was die Prozessoren anbelangt, raten die Hardware-Experten von PC Games zur Geduld. Zum Beispiel wird der AMD Athlon 64 erst im Lauf des Jahres den Athlon XP ablösen. Auch bei den Grafikkarten deutet sich ein Generationswechsel an: Die DX9-Generation vom Schlage einer Geforce FX steht vor der Tür, doch noch fehlen entsprechende Spiele wie der id-Shooter **Doom 3** (erscheint erst im Sommer 2004). Für den Hausgebrauch reichen also die erschwinglich gewordenen DirectX8-Karten weiterhin völlig aus.



Hardware | Hardware-Trends 2003

2003 Neujahrs-Hardware

PC Games wirft für Sie einen Blick in die Hardware-Zukunft. Was Sie erwartet? DDR-II-Speicher, ultraschnelle Festplatten, der neue Pentium 5 und noch viel mehr

Hauptprozessoren

Grafikkarten

Hardware-Trends 2003 | Hardware

Soundkarten

Festplatten

Monitore

Hauptspeicher

Mainboards

▲ Festplatten, CPUs, RAM, Mainboards: Die Redakteure von PC Games werfen einen Blick in die Hardware-Kristallkugel und wagen Prognosen für 2003.

MEISTERWERKE

Black & White

Der Spieler hilft den Kreaturen dabei, groß und stark zu werden. Dabei wächst eine eigene Persönlichkeit heran.

Von: Frank Engelhardt/ Peter Bathge

Was tun, wenn der Affe wieder eine Frau verschluckt hat? Peter Molyneux legt die Entscheidung in unsere Hände. Gottes Hände.



Im Jahr 2001 gab es für Spieler und Journalisten wohl kein PC-Thema, das heißer diskutiert wurde als **Black & White**. Peter Molyneux, der Entwickler des Spiels, galt als Messias. In seinem Lebenslauf standen bereits Klassiker wie **Dungeon Keeper** oder **Populous**. Wenn er sprach, schwieg die Gemeinde. Mit **Black & White** wollte er uns selbst Gott spielen lassen. Dabei schuf er ein kontrovers diskutiertes Spiel mit viel Licht – aber auch viel Schatten.

Krieg der Götter

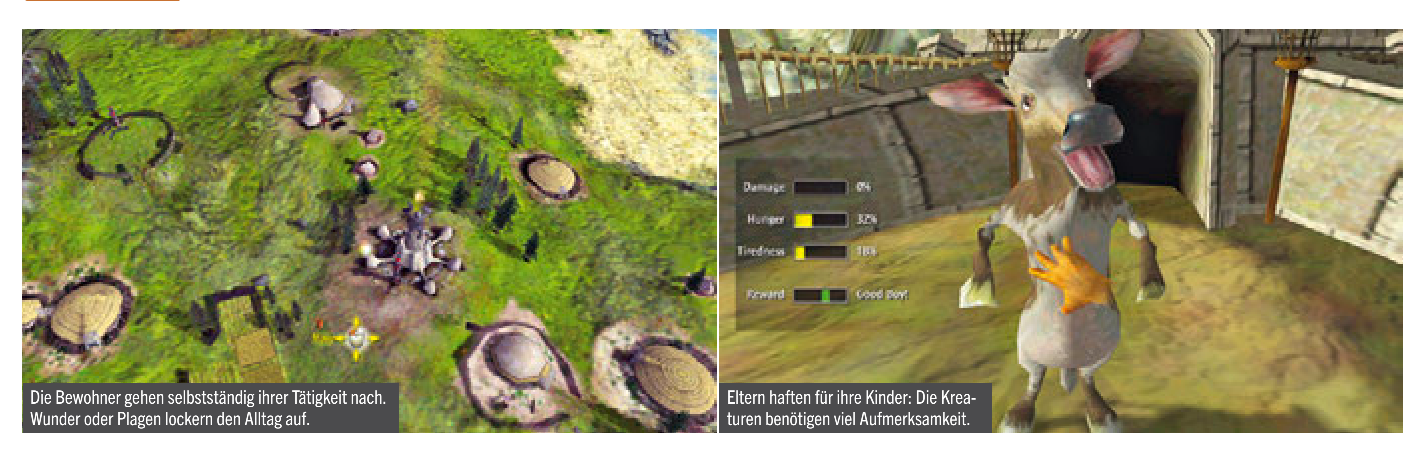
Götter definieren sich über die Zahl ihrer Anhänger, behauptet **Black & White**. Nur mit der Hand Gottes als Mauszeiger bewaffnet, haben Sie die Aufgabe, Gläubige auf fünf Inseln zu betreuen und von Zeit zu Zeit mit Wundern zu beeindrucken. Konkurrenz taucht in Form anderer Götter auf, die ebenfalls um die Gunst der Inselbewohner buhlen. Eine direkte Konfrontation der Götter gibt es nicht, der Weg zum Triumph führt über die acht Völker, die es alle zu bekehren gilt – und über die eigene Kreatur.

Selbst ist der Gott

Moralische Unterstützung erhält der Spieler durch ein weißhaariges Opa-Engelchen und ein rotes Teufelchen. Die Gespräche der beiden geben dem Spieler allerhand Tipps; welche er befolgt, ist seine Sache. Ein böser Gott verbrennt Felder, zerstört Häuser oder opfert Menschen. Auf der guten Seite der Macht hilft das übernatürliche Wesen der Bevölkerung durch die Heilung der Kranken, die Versorgung mit Essen und Holz oder die Bewältigung der oft humorvollen Nebenaufgaben. Als ob Gottsein nicht schon anstrengend genug wäre, übernimmt der Spieler auch noch die Verantwortung für einen ganz besonderen Untertanen.

Tiere zum Anfassen

Denkwürdig ist **Black & White** nämlich nicht nur wegen seines Kriegs um die Gläubigen, sondern auch wegen der Aufzucht, Pflege und Ausbildung einer Kreatur, eines hochhausgroßen Titans, der als weltlicher Helfer des Spielergottes fungiert. Zur Auswahl stehen anfangs ein Affe (lernt am schnells-



Die Bewohner gehen selbstständig ihrer Tätigkeit nach. Wunder oder Plagen lockern den Alltag auf.

Eltern haften für ihre Kinder: Die Kreaturen benötigen viel Aufmerksamkeit.

PETER MOLYNEUX: REDEN IST SILBER, SCHWEIGEN IST GOLD

Kaum ein Entwickler versteht es, sein Produkt so gut zu verkaufen wie Peter Molyneux – auch wenn er dabei gerne mal mehr verspricht, als das fertige Spiel hält.

So auch geschehen bei der Göttersimulation **Black & White**. Die Ankündigungen waren verlockend: Eine riesige Welt, eine nie dagewesene Interaktion mit der Umwelt, wirklichkeitsgetreue Spielphysik und das wichtigste Feature von allen, einmal Gott spielen dürfen. Mit Aussagen wie diesen konnte sich in den drei Jahren Entwicklungszeit bis zur Veröffentlichung 2001 niemand dem Bann dieses Spiels entziehen. Die Tatsache, dass das fertige Produkt nicht ganz die Erwartungen erfüllen konnte, zieht sich durch die gesamte Entwicklerkarriere von Peter Molyneux. Der personifizierte Albtraum jeder PR-Abteilung redet sich traditionell in jedem Interview um Kopf und Kragen. Er kündigt Dinge an, die noch geheim bleiben sollten, oder eben solche, die es im fertigen Produkt gar nicht gibt. Peter Molyneux redet gerne, man hört ihm auch gerne dabei zu. Dabei wünscht man sich jedes Mal, das dieser Mann recht behält, wird aber immer wieder enttäuscht – auch wenn seine Spiele sowohl technisch als auch spielerisch stets eine kleine Offenbarung waren. 2012 verließ Molyneux das von ihm selbst gegründete Studio Lionhead, das inzwischen Microsoft gehört, um sich neuen Projekten zu widmen. Mit seiner nächsten Firma 22Cans versuchte er auf www.kickstarter.com, für sein neues Projekt **Godus** zu begeistern. Auch in **Godus** übernehmen Sie die Rolle eines Gottes und lenken im Einzel- und Mehrspieler-Modus die Geschicke eines ganzen Volkes, indem Sie mit Ihrer göttlichen Macht in das Geschehen eingreifen. Es soll sich dabei um ein Best-of aus den bisherigen Spielen von Molyneux handeln. So etwas findet bei Fans natürlich Anklang: Die Aktion war ein Erfolg, mehr als 500.000 US-Dollar an Spenden kamen auf Kickstarter für das Projekt zusammen. Wir sind gespannt, ob Molyneux diesmal den Erwartungen gerecht wird. Hören werden wir sicher wieder viel von **Godus**.


Peter Molyneux verließ im März 2012 Entwickler Lionhead und gründete mit 22cans ein neues Studio.


Das erste Projekt des neuen Molyneux-Studios, **Curiosity**, entpuppte sich als simples Klickspiel.

ten), ein Tiger (kämpft besonders gut) und eine Kuh (bietet die perfekte Mischung).

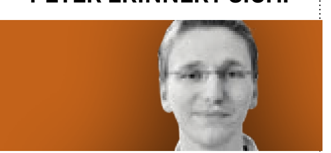
Hat sich der Spieler für eine Kreatur entschieden, nimmt er sie anschließend an die sprichwörtliche Leine und formt ihre Persönlichkeit nach eigenem Gutdünken. Streicheln lehrt sie Mitgefühl und Hilfsbereitschaft, ein Klaps auf den Hintern führt früher oder später zu einem Fall für die Super Nanny. Außerdem muss die Kreatur mit Essen und Wasser versorgt, gelobt, getadelt und schließlich auch im Kampf ausgebildet werden. Die Welt wird nämlich noch von anderen Titanen bevölkert, die einem nicht immer wohlgesinnt sind – manchmal ist jedoch auch ein Tausch des eigenen Schoßtiers möglich.

Abhängig davon, wie der Spieler mit seiner Kreatur umgeht, entwickelt sie eine eigene Persönlichkeit. Die dafür verantwortliche künstliche Intelligenz ist noch heute beeindruckend. Die Kreatur interagiert irgendwann selbstständig mit der Umgebung und erinnert sich an gelernte Zauber sowie Handlungsabläufe. Je mehr Liebe in die Erziehung gesteckt wird, desto inniger gestaltet sich die Beziehung zwischen Spieler und Schoßtier: Die Kreaturen sind die Stars von **Black & White**.

Licht und Schatten

92 Punkte kassierte **Black & White** in Ausgabe 05/2001 – im Nachtest. Zu unfertig war die im Vormonat von Peter Molyneux persönlich vorbeigebrachte Version des letztlich aber grandiosen Spiels. Die vollmundigen Versprechungen von Molyneux (siehe Kasten) konnte **Black & White** allerdings nicht ganz erfüllen. Warum wir die Göttersimulation dennoch in guter Erinnerung behalten haben? Weil es bis heute kein Spiel geschafft hat, dass wir uns derart mächtig und frei fühlen, die Grenzen unserer Macht ausloten, befreit von allen moralischen Zwängen. Gleichzeitig hält uns das Spiel den Spiegel vor und macht uns die Konsequenzen unserer Entscheidungen deutlich, egal ob wir unsere Kreatur dafür loben, ein Getreidefeld per Regenzauber zu bewässern, oder ihr beibringen, dass es okay ist, hilflose Menschlein als Zwischenmahlzeit zu missbrauchen. Ein Gott schreibt eben seine eigenen Gesetze. ❑

PETER ERINNERT SICH:



Im Rückblick war **Black & White** vielleicht nicht das erhoffte Überspiel. Aber mir ist es bis heute als geniale Mischung aus Sozialexperiment und Tamagotchi in Erinnerung geblieben: Verhalte ich mich gut oder böse, lobe ich meinen Eisbärhelfer oder prügele ich ihn windelweich, helfe ich meinen Untertanen oder fackele ich ihre Hütten ab? Alles ist möglich, nichts verboten: Hier bin ich Gott, hier darf ich's sein! Und hier hat mein Handeln vor allem Auswirkungen: Der eigenen Kreatur mit stolzem Blick beim Wachsen zuzusehen, war damals für mich ein Höhepunkt meiner frühen Spielerfahrungen Anfang der 2000er.


Zaubersprüche wirken Sie auf Wunsch manuell per Mausgeste. Dafür ist aber viel Geduld und Übung nötig.


Hier ist in der Erziehung wohl etwas falsch gelaufen: Der Affe randaliert im Dorf.

Was ist so toll an …

… Landwirtschafts-Simulatoren?

WAS IST PC GAMES WISTA?

Tausende Spieler werkeln täglich mit groben Pixelblöcken in **Minecraft** umher, liefern sich epische Schlachten in **World of Tanks** oder überleben um jeden Preis in **DayZ**. In unserer neuen Magazinrubrik WISTA (Was ist so toll an …) wollen wir solchen Massenphänomenen auf den Grund gehen. Wo genau liegt der Spielspaß? Was macht den Reiz aus? Zum Auftakt widmen wir uns der **Landwirtschafts-Simulator**-Reihe von GIANTS/Astragon.



Steile Erfolgskurve: Schon der erste **LWS** war mit insgesamt über 100.000 verkauften Exemplaren ein Überraschungshit. Inzwischen hat die komplette Produktreihe die Marke von 2,5 Mio. Einheiten geknackt.

Von: Stefan Weiß

Spieler aller Berufs- und Altersgruppen beackern mit wachsender Begeisterung virtuelle Felder. Wir wollten wissen: Warum?

Es ist Samstagvormittag, als Daniel sich für den Online-Modus rüstet. Log-in auf dem Server, die Kumpels seiner Spielgruppe finden sich wenig später ein und erst am Sonntag in der Frühe gehen die Jungs zufrieden ins Bett. Doch statt eines Dauer-Raids in **WoW** oder eines Shooter-Marathons in **Battlefield 3** galt das Interesse der Spieler dem Roden von Rüben, Dreschen von Gerste und Häckseln von Mais. Daniel (30 Jahre) und seine Mitspieler gehören der United-Gaming-Community an, einer Fan-Gruppe für den **Landwirtschafts-Simulator 2013 (LWS 13)**.



Nicht nur auf PC, Mac und 3DS feiert der **LWS** Erfolge. So verzeichnet die hier gezeigte iOS-Version bislang über 400.000 Downloads und auch auf PS3 und Xbox 360 dürfen Sie demnächst pflügen.

Finden Sie exotisch? Dann müssten Sie aber mehr als 220.000 Spieler als Exoten bezeichnen, denn so gigantisch hoch war die Stückzahl der für die PC-Fassung vorbestellten Exemplare des von Publisher Astragon vertriebenen Titels, des bislang größten Erfolges der Simulatorserie.

Warum ausgerechnet Traktoren?

Das Schweizer Entwicklerstudio GIANTS Software war 2008 selbst von der breiten Akzeptanz der Spieler überrascht, als es mit dem **Landwirtschafts-Simulator 2008** das erste Spiel der Simulationsreihe fertigstellte. Thomas Frey, Art Director bei GIANTS, erinnert sich: „Ein 2007 in Frankreich entwickeltes Traktorspiel brachte uns auf die Idee, diese Fahrzeuge in einem Spiel mit dem Thema Landwirtschaft zu kombinieren. Wir glaubten an das Potenzial einer solchen Spielidee und entwickelten die erste Version eines solchen Simulators."

Während die Spielepresse das Produkt damals eher belächelte und als reines Nischen-Casual-Game nicht so ganz ernst nahm, gaben die Verkaufszahlen den Entwicklern und dem Publisher recht, ein solches Spiel auf den Markt zu bringen. Insgesamt mehr als 100.000 Mal griffen Spieler aller Altersklassen zur virtuellen Bauernsimulation. Von da an entwickelte sich die Spielreihe technisch, inhaltlich und kommerziell stets weiter. Allein die Verkaufszahlen sprechen für sich – der Nachfolger **Landwirtschafts-Simulator 2009** (in nur acht Monaten entwickelt) ging mit 40.000 Exemplaren an den Verkaufsstart. Schon vier Tage nach dem Release meldeten die ersten Märkte einen Ausverkauf der bestellten Chargen. Top-Platzierungen in den Charts und die stete Nachfrage führten zu einem Verkaufsergebnis, das die 120.000-Marke überschritt.

Der **LWS 2011** übertrumpfte dieses Ergebnis mit Leichtigkeit, allein in der ersten Release-Woche griffen mehr als 60.000 Spieler zu. Neue Features, etwa der von vielen Fans gewünschte Mehrspielermodus, dürften dabei zur weiter steigenden Beliebtheit beigetragen haben. Obendrein sahnte der **LWS 2011** den Deutschen Entwicklerpreis in der Kategorie „Beste Simulation" ab. Der Erfolg der Serie hält bis zum heutigen Tage an, für den **LWS 2013** verzeichnete der Hersteller Astra-

gon einen Durchverkauf von weit mehr als 200.000 Exemplaren (Stand Dezember 2012).

Worin liegt der Reiz, Landwirtschafts-Simulator zu spielen?
Branchenriesen wie EA, Activision und Co. investieren Millionen, um hochwertige Titel mit imposanter Grafik, komplexem Gameplay, fetter Soundkulisse und allem möglichen Bombast zu unterfüttern – und müssen doch bei vielen Titeln mit eher durchschnittlichen oder gar enttäuschenden Ergebnissen leben. Dagegen knattern und rumpeln die Landmaschinen der **LWS**-Reihe mit wachsender Fan-Begeisterung über virtuelle Rüben- und Kartoffelfelder. In einer auf www.pcgames.de laufenden Umfrage wollten wir genau wissen, was die **LWS**-Spieler so motiviert, sich im eher schlicht gehaltenen Grafik-Gewand eines **Landwirtschafts-Simulators** Stunde um Stunde in den Fahrersitz von Traktor, Mähdrescher und Rübenernter zu schwingen. Bei der Auswertung der Antworten von rund 300 Teilnehmern stechen vier Faktoren besonders heraus:

1. Es macht Spaß, all die großen Maschinen zu fahren. – Da ist wahrlich etwas dran, denn der Autor dieses Artikels erinnert sich noch gut daran, wie er selbst als Steppke von 8 bis 9 Jahren mächtig stolz darauf war, den dicken Fendt-Traktor samt Grasanhänger einer befreundeten, in der Landwirtschaft tätigen Familie fahren zu dürfen. Der satte Diesel-Sound, das Vibrieren beim Gasgeben – ein tolles Erlebnis. Dieser anscheinend kindlich begründete Wunsch, ein PS-starkes Gefährt zu beherrschen, lässt sich wohl durchaus auf die virtuellen Maschinen im **LWS** übertragen. Denn das spiegeln viele Antworten unserer User wider: „Weil es ein Kindheitstraum ist, mit dicken Karren zu fahren" oder „Jeder hat irgendwie Lust und Freude daran, große Maschinen zu bewegen – hier kann man es."

Selbst Spieler, die tagtäglich im echten Leben mit der Landwirtschaft zu tun haben, begeistern sich für die Simulation: „Ich kann hier im Spiel die Fahrzeuge bedienen, die ich in der Realität oft nur vom Sehen her kenne." Dabei ist den Fans durchaus wichtig, dass es die Originalfahrzeuge sind, die im Spiel enthalten sind. Entwickler GIANTS hat das erkannt und darum verwundert es nicht, das im aktuellen **LWS 2013** über 20 namhafte Landmaschinenhersteller vertreten sind. Und selbst damit geben sich die Fans noch nicht zufrieden, äußern Wünsche, weitere bekannte Modelle in künftigen **LWS**-Spielen zur Verfügung gestellt zu bekommen.

2. Der LWS ist chillig und entspannt mich vom Alltagsstress. „Man kann beim **LWS** nach getaner Arbeit in eine zweite Welt abtauchen und entspannen. Dort gibt es keine Wirtschaftskrise, es ist eine heile Welt", verrät uns ein Umfrage-Teilnehmer. „Weil mir die Materie sowie die Ruhe im Spiel gefällt", sagt ein anderer. „Ich spiele es zur Entspannung, um nach einem stressigen, langen Arbeitstag einfach mal abzuschalten", gibt ein dritter User an.

Der **LWS** als Anti-Stress-Therapie-Mittel? Durchaus nachvollziehbar, im Zuge der Vorbereitung für diesen Artikel hat sich der Autor selbst mehrfach dabei ertappt, wie angenehm beruhigend es sein kann, Spur um Spur auf dem virtuellen Feld meiner Wahl im gleichmäßig tuckernden Takt des Motors meines Arbeitsvehikels abzufahren. Es muss wahrlich nicht immer die Jagd nach dem ultimativen High-End-Content-Item eines MMORPGS oder der 1.000ste Killstreak in Folge in einem x-beliebigen Shooter sein. Diesen Eindruck vermittelt jedenfalls die Umfrage unter unseren Lesern. GIANTS hat hier wohl genau den richtigen Riecher gehabt und damit gezeigt, dass erfolgreiche Videospiele eben nicht immer nur den Andrenalinspiegel in die Höhe treiben müssen.

> „Unsere Erwartungen wurden übertroffen."
>
> Thomas Frey, Art Director bei GIANTS Software

3. Die Mods sorgen für Langzeitmotivation. – Von Spielern erstellte Fahrzeuge, Geräte, Verbesserungen der Modelle, ja ganze Spielkarten

WIE FUNKTIONIERT DER LWS?

Am Beispiel der aktuellen Version der Spielereihe geben wir einen kurzen Abriss über die Spielinhalte im Landwirtschafts-Simulator.

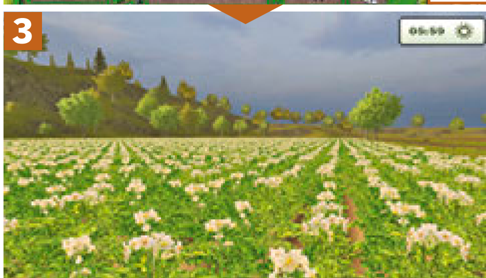
Wer bislang noch keinerlei Spielerfahrung mit der beliebten Simulator-Reihe gesammelt hat, fragt sich sicherlich: „Was macht man in dem Spiel überhaupt und wie läuft das generell ab mit der Landwirtschaft?" – Das Grundprinzip im **Landwirtschafts-Simulator** besteht darin, einen Bauernhof zu bewirtschaften. Dabei hat man völlig freie Hand, mit welchen Maschinen man die Feldarbeiten erledigen möchte.



1 Felder bestellen: Der Spieler hat die Kontrolle darüber, welche Fruchtsorten er anbauen will, und greift auf originalgetreue Fahrzeuge und Geräte zu. Damit führen Sie typische Arbeitsschritte wie Pflügen, Säen, Grubbern oder Düngen aus.



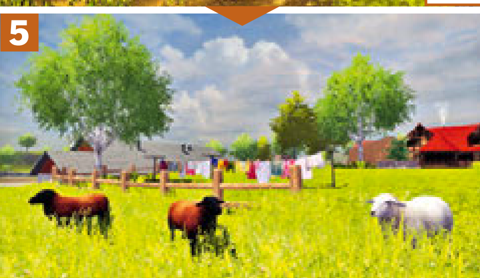
2 Betrieb ausbauen: Mit nur wenig Kapital und alten Maschinen ausgestattet, starten Sie den Karrieremodus. Ihr bäuerliches Treiben lässt sich auf 42 verfügbare Ackerflächen ausweiten. Gelderträge erzielen Sie durch Produktverkäufe.



3 Reifen lassen: Nach und nach gedeihen Ihre Feldfrüchte und Sie haben Zeit, sich um optionale Auftragsarbeiten auf der Karte zu kümmern (Mähen, Transporte).



4 Jetzt ist Erntezeit: Mit den passenden Erntemaschinen holen Sie die Früchte Ihrer Arbeit vom Feld. Das macht vor allem im Mehrspielermodus Spaß, da man hier effektiv zusammenarbeitet. Alternativ gibt's KI-Helfer, die man anheuern kann.



5 Tierisch gut: Fans der Reihe wünschten sich auch Tiere im **LWS**. Aktuell können Sie Schafe, Hühner und Kühe halten und damit Wolle, Eier und Milch verkaufen.



6 Großer Fuhrpark: Für viele **LWS**-Fans sind die akkurat nachgebildeten Fahrzeuge und Geräte eines der wichtigsten Features im Spiel. Modder sorgen für steten Nachschub.


Die vielen im Spiel enthaltenen, bulligen Traktoren und wuchtigen Erntemaschinen zu fahren, das übt auf die meisten **LWS**-Spieler den größten Anreiz aus und spricht kindliche Wunschträume an.

waren von Anfang an Thema der Community für den **LWS**. Zahlreiche Mod-Seiten sind seit dem Bestehen der Serie aus dem Boden geschossen und gerade im Mehrspielermodus stellen die kostenlosen Spielinhalte eine wesentliche Bereicherung für den Spielspaß dar. Hier zeigt sich auch, wie ernst die Entwickler die Zusammenarbeit mit der Mod-Community nehmen. Im aktuellen **LWS 2013** hat GIANTS zum Beispiel die Einbindung von Mods gleich im Hauptmenü des Spiels integriert. Zudem sind die Entwickler in den offiziellen Foren zum Spiel oft präsent, um sich mit der Community auszutauschen. Verständlich, dass dies zur Bindung der Fans an ihr Produkt beiträgt.

4. Beliebter Mehrspielermodus – 73 Prozent der an der Umfrage teilnehmenden User nutzen den Mehrspielermodus im **LWS**. Auch in den Antworten zu den Fragen „Warum spielen Sie **LWS**?" und „Welches Feature gefällt Ihnen am meisten?" sticht das Wort Mehrspielermodus so klar und deutlich in den Antworten hervor wie kaum ein anderes. Doch was macht eigentlich eine solche **LWS**-Mehrspielerpartie aus? Hier geht es ja nicht um Flaggeneroberung, Boss-Raiding, Team-Deathmatch oder ähnliche Inhalte, vielmehr dreht sich alles darum, als Team einen möglichst effektiven Arbeitsablauf bei der Feldarbeit herzustellen. Während ein Spieler sich beispielsweise Bahn für Bahn auf dem Mähdrescher durch ein Rapsfeld pflügt, stehen andere Mitspieler mit Traktor und Anhänger parat, um die Fracht zeitnah aufzunehmen und zum nächsten Silo oder Händler zu bringen. Per Teamspeak- oder Skype-Chat flachst und unterhält man sich locker über technische Fahrzeugdetails, den Alltag oder sonstige Themen, die sich gemütlich und nebenher erörtern lassen. Wir haben es selbst in einigen Partien mit **LWS**-Fans ausprobiert – die Spielatmosphäre im **LWS**-Mehrspielermodus ist unkompliziert und durchweg freundlich.



Welchen Bezug haben die Spieler zur Landwirtschaft?
Laut unserer Online-Umfrage wohnen die meisten **LWS**-Spieler (mehr als 80 %) im ländlichen Bereich. Rund ein Drittel der Befragten hat keinen direkten Bezug zur Landwirtschaft, interessiert sich aber für die Maschinen. Viele Spieler geben an, selbst in einem landwirtschaftlichen Betrieb groß geworden zu sein, oder haben Verwandte, Bekannte, Freunde, die einen Bauernhof betreiben. Schaut man sich die Antworten auf die Frage nach der derzeitigen Tätigkeit im realen Leben an, fällt auf, dass es neben vielen Schülern und selbst in der Landwirtschaft tätigen Menschen vielfach handwerkliche Berufe sind, denen die Spieler nachgehen – etwa Schweißer, Schlosser, Maurer,

„WIR HABEN SPASS AM MULTIPLAYER" – PLAUDERSTUNDE MIT EINER LWS-COMMUNITY

Freude am Spiel, Passion für landwirtschaftliche Maschinen, lockerer Umgang miteinander – die Mitglieder der United-Gaming-Community haben viel Spaß!


Rene zum Thema Multiplayer: „Bei uns gibt es keine festgeschriebenen Rollen. Bislang konnte immer noch jeder genau das Fahrzeug fahren, auf das er gerade Lust hatte."

Christian: „Auf dem Hof meiner Eltern gibt es allein 15 Oldtimer-Traktoren. Beim **LWS** gefallen mir vor allem die immer neu verfügbaren Spielinhalte dank Mods."

Fun-Faktor: Neben dem realitätsnahen Spiel, das die Gruppe stets anstrebt, bleibt auch genügend Raum und Zeit, um Unsinn mit dem **LWS** zu veranstalten – wie etwa hier bei dieser Fahrzeugpyramide.

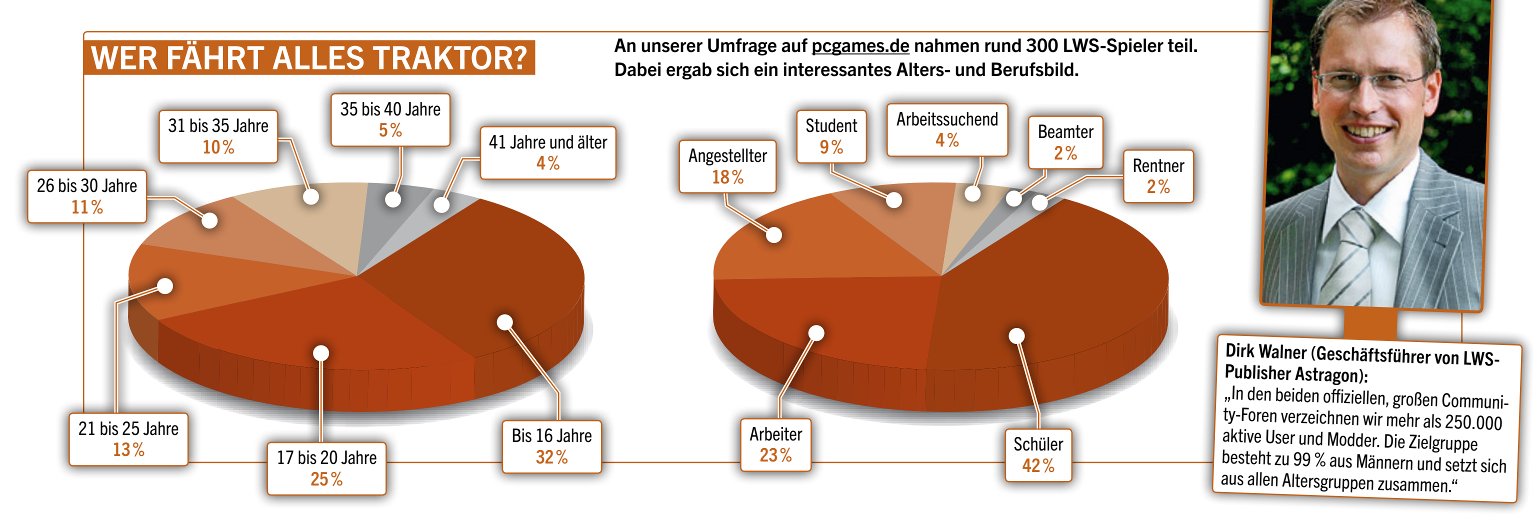
Über Facebook stießen wir auf eine rege und aktive Gruppe von LWS-Fans, die sich fast täglich zu Mehrspielerpartien auf dem virtuellen Feld trifft. Wir haben mit den Jungs geplauscht, um mehr über das Phänomen LWS zu erfahren.

Rund 20 aktive Mitglieder zählt derzeit die Mehrspielergruppe UGC (United-Gaming-Community), die sich ausschließlich im **LWS** austobt. Die meisten Mitglieder haben einen direkten Bezug zur Landwirtschaft – arbeiten entweder selbst in einem bäuerlichen Betrieb oder haben eine Passion für entsprechende Maschinen. Damit wären wir auch schon beim Kernfeature, das die Mitglieder so fasziniert: „Die Möglichkeit, schwere, landwirtschaftliche Maschinen völlig saisonunabhängig zu fahren", sagt beispielsweise Christian (24 Jahre, Kfz-Mechatroniker). Wer gerade viel Zeit hat, investiert so um die 30 Stunden pro Woche in den **LWS**. „10 bis 15 Stunden sind aber immer drin", dokumentieren die Jungs im Interview. Einige Mitglieder sind schon seit dem **LWS 2008** dabei – andere, etwa der 30-jährige Daniel (gelernter Bäcker), sind erst mit **LWS 2011** dazugestoßen. Allen gemein ist jedoch der Spaß am gemeinsamen Spiel. „Wir versuchen stets, möglichst realitätsnah zu spielen", sagt Lars Hagemann, Administrator der Facebook-Gruppe. „Wenn mal einer kreuz und quer über den Acker oder Steilhänge hoch- und runterfährt, gibt's schon mal einen Brüller im Chat", kommentiert Daniel. „Was in der Regel eine lustige Diskussion zur Folge hat", führt er weiter aus. Auch die Vielzahl an verfügbaren Mods trage wesentlich zum Spielspaß am **LWS** bei, äußern die Teilnehmer im Interview. Wer selbst Lust hat, sich einer netten und freundlichen **LWS**-Community anzuschließen – nehmen Sie einfach per Facebook Kontakt auf: Suchbegriff „United Gaming Community".

Lars Hagemann (24 Jahre, gelernter Schlosser) ist mit der Landwirtschaft groß geworden und Administrator von UGC.

WER FÄHRT ALLES TRAKTOR?

An unserer Umfrage auf pcgames.de nahmen rund 300 LWS-Spieler teil. Dabei ergab sich ein interessantes Alters- und Berufsbild.



Dirk Walner (Geschäftsführer von LWS-Publisher Astragon): „In den beiden offiziellen, großen Community-Foren verzeichnen wir mehr als 250.000 aktive User und Modder. Die Zielgruppe besteht zu 99 % aus Männern und setzt sich aus allen Altersgruppen zusammen."

Bäcker, Kfz-Mechatroniker, Elektriker oder Zerspannungstechniker. Doch wer jetzt auf die Idee kommt, der **LWS** spricht nur diese Klientel an, täuscht sich. Denn auch Lehrer, Pfarrer, Zahnärzte, Feuerwehrleute, Fachinformatiker oder Finanzbeamte nehmen gerne mal das Steuer von Mähdrescher und Rübenernter in die Hand. Es muss also einen gemeinsamen Nenner dafür geben, dass der **LWS** durch die Bank seine Fans findet.

Den Nerv getroffen

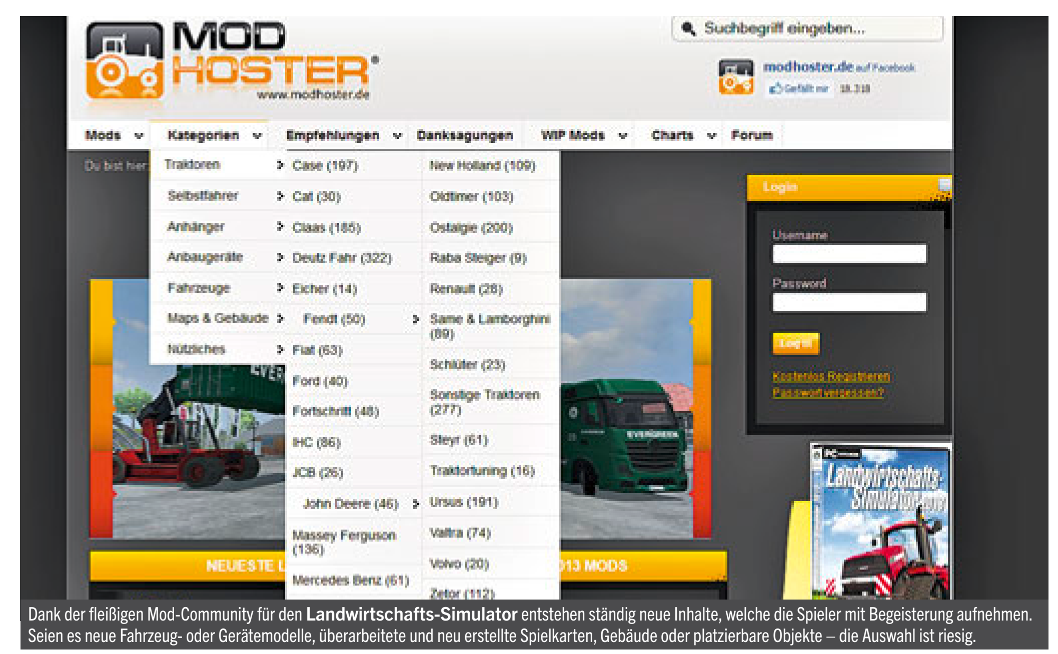
Als Spieletester stolpert man beim Thema **Landwirtschafts-Simulator** über Kritikpunkte wie das eher arcademäßige denn realistische Fahrverhalten der einzelnen Traktoren und Erntemaschinen. Auch in puncto Umgebungsgrafik, Bedienkomfort und wirtschaftliche Spieltiefe gibt es sicher anspruchsvollere Titel. Aber diese Faktoren sind für die **LWS**-Spieler gar nicht maßgebend und beeinträchtigen den vielfach in den Antworten bei unserer Umfrage genannten Spielspaß in keinster Weise. Im Gegenteil, gerade der leichte Einstieg ins Spiel und die Möglichkeit, sich in aller Ruhe mit den Fahrzeugen zu beschäftigen, sorgen für Zufriedenheit bei den Spielern. „Es ist eben mal was anderes, als ständig nur Shooter oder Rollenspiele zu spielen", heißt es da. „Der LWS erfüllt eben Kindheitsträume, jeder Junge fährt doch gerne Traktoren oder hat mit ihnen als Spielzeugmodell gespielt", sagen andere Teilnehmer. Entwickler GIANTS selbst meint dazu: „Der **LWS** ist eine riesige Sandbox, in der man tun und lassen kann, was man will – unterstützt durch die Moddingfreundlichkeit ergibt sich dadurch für jeden Spieler sein ganz persönliches Spiel."

Sandbox, Sandkasten, Kindheitstraum, Spielzeugvorlage – eigentlich ganz logisch, dass hier mit Sicherheit ein direkter Zusammenhang besteht. Denn wenn erst mal das sprichwörtliche Kind im Manne geweckt ist, braucht es keine Grafik auf **Crysis**-Niveau und keine hochkomplexe Technik, um seine Freude an etwas zu haben. Manchmal sind es eben die simplen Dinge, welche die Fantasie anregen und für lang anhaltende Motivation sorgen. Der Erfolg der **LWS**-Reihe spricht dafür, dass die Entwickler es einfach geschafft haben, diesen kindlichen Nerv der Spieler zu treffen. Und ein Ende dieser Simulator-Reihe ist noch lange nicht in Sicht.

Was kommt als Nächstes?

Befragt man die Fans nach Wunsch-Features für künftige **LWS**-Spiele, steht der Realitätsgrad ganz hoch im Kurs. „Zum Beispiel, dass sich der Ackerboden beim Pflügen dynamisch verändert", gibt ein Umfrageteilnehmer an. Es sind vor allem Details, die sich die Spieler wünschen, etwa Fahrspuren im Feld, eine optionale Zwillingbereifung für die Fahrzeuge oder Getreide, das umknickt, wenn man darüber fährt. Der **LWS**-Spieler Carsten (25 Jahre), ein Mitglied unserer Interviewgruppe, meint dazu: „Etwas mehr Detailtreue wäre nicht schlecht, zum Beispiel dass Fahrzeuge schmutzig werden oder dass man Wartungsarbeiten an den Fahrzeugen machen muss." Auch Stichworte wie „realistisches Schadensmodell", „Jahreszeitenwechsel", „verbesserte Tierzucht", ja sogar „Mastbetrieb und Viehschlachtung" stehen auf der Wunschliste.

Ob das zuletzt Genannte wirklich Gehör bei den Entwicklern findet, sei mal dahingestellt. Fest steht jedoch, dass GIANTS schon jetzt an neuen Einzel- und Mehrspieler-Features für weitere **LWS**-Spiele werkelt. ❑



Dank der fleißigen Mod-Community für den **Landwirtschafts-Simulator** entstehen ständig neue Inhalte, welche die Spieler mit Begeisterung aufnehmen. Seien es neue Fahrzeug- oder Gerätemodelle, überarbeitete und neu erstellte Spielkarten, Gebäude oder platzierbare Objekte – die Auswahl ist riesig.

ALTERNATIVE SIMS

Es müssen nicht immer Traktoren oder Mähdrescher sein. Auch andere Simulator-Themen haben viele Fans.

Wir haben bei den Herstellern Astragon und Rondomedia nachgefragt, welche Themen sich außer der **LWS**-Reihe noch gut vermarkten lassen und welche Titel gut ankommen.

1. **Truck-Simulation: Euro-Truck-Simulator 2**
2. **Schiff-Simulation: Schiffs-Simulator 2012**
3. **Bus-Simulation: Bus-Simulator 2012**
4. **Bagger- und Bau-Simulation: Bau-Simulator 2012**
5. **Feuerwehr-Simulation: Flughafen-Feuerwehr-Simulator 2013**



SteelSeries World of Warcraft Wireless MMO Gaming Mouse

- optische Lasermaus • 8.200 dpi • Scrollrad
- 11 frei belegbare Tasten • 12000 Frames/s
- 1.000 Hz Ultrapolling • USB-Empfänger
- Inkl. integriertem Akku und Docking-Station

NMZT2900



Mad Catz Cyborg R.A.T.5

- optische Lasermaus • 5.600 dpi
- 5 programmierbare Tasten • 2 Scrollräder
- ergonomisches Design • Gaming
- mit Lasertechnologie • USB-Anschluss

NMZS6D02



Kingston SSDNow V+200 2,5" SSD 60 GB

- Solid-State-Drive • „SVP200S37A/60G" • 60 GB Kapazität • 535 MB/s lesen
- 460 MB/s schreiben • SandForce SF-2281 • 85.000 IOPS
- SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform

IMGM2B0A



Razer DeathStalker

- Gaming-Tastatur
- 10-Tasten-Rollover mit Anti-Ghosting-Funktion
- 105 Tasten • beleuchtet • USB

NTZR21



BenQ GL2450E

- LED-Monitor • 60,96 cm (24") Bilddiagonale
- 1.920x1.080 Pixel • 5 ms Reaktionszeit
- Kontrast: 12.000.000:1 • Helligkeit: 250 cd/m²
- DVI-D, VGA

V5LC6600



HGST HUS724040ALE640 4 TB

- interne Festplatte • „HUS724040ALE640"
- 4 TB Kapazität • 64 MB Cache • 7.200 U/min
- 8 ms (Lesen) • 3,5"-Bauform • SATA 6Gb/s

AHBI03



Hitachi Deskstar 7K1000.C

- 500-GB-Festplatte
- „HDS721050CLA362" • 500 GB Kapazität
- für 24-Stunden-Dauerbetrieb freigegeben
- 16 MB Cache • 7.200 U/min
- 3,5"-Bauform • SATA 3Gb/s

A9BI51



Cooler Master Silencio 550

- High-End-PC-Gehäuse in ATX-Bauform
- Einbauschächte: 3x 5,25" extern; 7x 3,5" intern
- zwei 120-mm-Lüfter vorhanden • SD-Cardreader
- Kabelmanagement • aufklappbare Fronttür
- USB, USB 3.0 und Audio-I/O in der Front

TQXM3E



Sharkoon T28 blue edition

- Midi-Tower • Einbauschächte extern: 2x 5,25"
- Einbauschächte intern: 8x 3,5" • inkl. drei Lüfter
- Front: 3x USB 2.0, 2x USB 3.0, Audio-I/O
- Window-Kit • für Mainboard bis ATX-Bauform

TQXS77



Seagate Barracuda 7200.12

- Festplatte • „ST1000DM003" • 1 TB Kapazität
- 64 MB Cache • 7.200 U/min • 8,5 ms (Lesen)
- geringe Geräuschentwicklung
- geringer Stromverbrauch
- 3,5"-Bauform • SATA 6Gb/s mit NCQ

AEBS32



Fractal Design Define R4 Black Pearl Window

- Midi-Tower • Einbauschächte extern: 2x 5,25"
- Einbauschächte intern: 8x 3,5", 2x 2,5"
- inkl. zwei Lüfter • Front: 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, Audio-I/O • für Mainboard bis ATX-Bauform

TQXHFI



MS-TECH X4 Crow²

- Big-Tower • Einbauschächte extern: 3x 5,25"
- Einbauschächte intern: 8x 3,5"
- inkl. drei Lüfter • Cardreader
- Front: 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, 2x Audio
- für Mainboard bis XL-ATX-Bauform

TQXJ5N



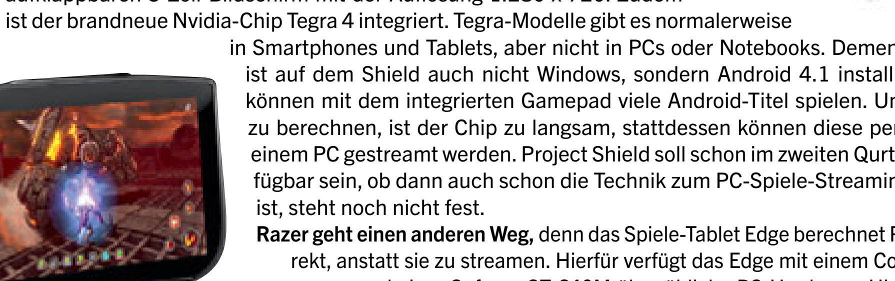
Aerocool XPredator Alternate Edition

- Big-Tower • Einbauschächte extern: 6x 5,25"
- Einbauschächte intern: 6x 3,5"
- inkl. zwei Lüfter • Window-Kit
- Front: 4x USB, eSATA, 2x Audio
- für Mainboard bis XL-ATX-Bauform

TQXRX7



NVIDIA SHIELD UND RAZER EDGE
PC-SPIELE IMMER & ÜBERALL



Wenn es nach Nvidia und Razer geht, spielen Sie Ihre PC-Spiele bald gemütlich auf dem Sofa oder bei Freunden – allerdings nicht auf dem Notebook: Nvidia hat nämlich das Project Shield vorgestellt. Die Mobile Konsole ähnelt einem Xbox-360-Controller, verfügt aber über einen aufklappbaren 5-Zoll-Bildschirm mit der Auflösung 1.280 x 720. Zudem ist der brandneue Nvidia-Chip Tegra 4 integriert. Tegra-Modelle gibt es normalerweise in Smartphones und Tablets, aber nicht in PCs oder Notebooks. Dementsprechend ist auf dem Shield auch nicht Windows, sondern Android 4.1 installiert und Sie können mit dem integrierten Gamepad viele Android-Titel spielen. Um PC-Spiele zu berechnen, ist der Chip zu langsam, stattdessen können diese per WLAN von einem PC gestreamt werden. Project Shield soll schon im zweiten Qurtal 2013 verfügbar sein, ob dann auch schon die Technik zum PC-Spiele-Streaming verfügbar ist, steht noch nicht fest.



Razer geht einen anderen Weg, denn das Spiele-Tablet Edge berechnet PC-Spiele direkt, anstatt sie zu streamen. Hierfür verfügt das Edge mit einem Core i5 oder i7 und einer Geforce GT 640M über übliche PC-Hardware. Hinzu kommen ein 10,1-Zoll-Touch-Display sowie das auf Touch-Eingaben optimierte Windows 8. Um Spiele zu steuern, stehen zudem zwei Controller mit Knöpfen und Analog-Sticks zur Verfügung. Diese müssen allerdings separat erworben werden und kosten jeweils 250 US-Dollar. Ein teures Vergnügen, denn bereits die unverbindliche Preisempfehlung des Razer Edge liegt bei 1.000 Dollar (128-GByte-Version) oder 1.500 Dollar (256 GByte).

Info: www.nvidia.de | www.razerzone.com

STEAMBOX
VALVES KONSOLENSCHRECK

Mit dem Modus Big Picture von Steam hat Entwickler Valve bereits den ersten Schritt gemacht: Die neue Oberfläche kann ganz einfach am TV mit einem Gamepad bedient werden – ähnlich komfortabel wie eine Spielekonsole. Zudem wird angezeigt, welche Spiele sich optimal mit einem Gamepad steuern lassen. Mit der Steambox will Valve noch weitergehen und eine eigene Spielekonsole anbieten. Diese soll Linux statt Windows nutzen. Wer möchte, kann aber auch Windows installieren. Da Valve mit dem Hersteller Xi3 zusammenarbeitet, könnte ein kleines Xi3-Gehäuse wie das rechts abgebildete die Basis für die Steambox bilden. Das sind aber bisher nur Spekulationen. Schließlich soll die Steambox erst 2014 in den Handel kommen.

Info: store.steampowered.com





Daniel Möllendorf

„Spielekonsolen sind tot, lang lebe der Wohnzimmer-PC?"

Spielekonsolen seien die Zukunft, behaupten Kenner der Videospiel-Branche. Doch diese (von PCGH-Lesern und -Redakteuren stets belächelte) These könnte sich bald ins Gegenteil kehren, denn Entwickler Valve macht nun den Konsolen ordentlich Dampf: Dank des neuen Big-Picture-Modus lässt sich die Spieleplattform Steam auf einem PC, der mit einem Fernseher verbunden ist, mindestens ebenso komfortabel bedienen wie mit einer Konsole. So können Sie mit einem Gamepad nicht nur bequem Spiele starten oder herunterladen, sondern sogar surfen. Dank der cleveren Steuerung geht das mit etwas Eingewöhnungszeit und Controller-Erfahrung gut. Spiele, die sich einfach mit dem Gamepad steuern lassen, sind bei Steam schon vor dem Kauf eindeutig zu erkennen.

Zudem sehen die PC-Titel natürlich um Welten besser aus als die (meist trotz 720p ruckelnden) Konsolenversionen. Vorbildlich: Sie haben die freie Wahl. Kaufen Sie eine fertige Steambox (siehe Meldung links) oder bauen Sie einen eigenen Wohnzimmer-PC – beides eignet sich für Steam Big Picture. So muss das sein. Danke, Valve!



ER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKE

FACELIFT: HIGH-END-HEADSET
Für Spieler, die ebenso anspruchsvoll wie wohlhabend sind, ist das Beyerdynamic MMX 300 erste Wahl. Nun ist eine neue Version mit neuer Optik und wechselbarem Kopfband verfügbar. Der Preis bleibt mit rund 300 Euro aber sehr hoch.
Info: www.beyerdynamic.de

TOP-MAUS RAZER OUROBOROS
Diese 130 Euro teure kabellose Gaming-Maus lässt sich an Ihre Hand anpassen. Hierfür kann die Handflächenauflage nach vorn oder hinten geschoben werden. Zudem ist es möglich, die Breite der Maus mit auswechselbaren Seitenteilen ideal anzupassen. Mehrere Elemente für die Seiten werden direkt mitgeliefert. Damit war die Ergonomie der Ouroboros beim Ausprobieren sehr gut. Auch der 8.200-DPI-Sensor (LED + Laser) und die DPI-Umschaltung gefielen uns gut. Eine Makrofunktion samt Profilspeicher sind ebenfalls vorhanden.
Info: www.razerzone.com

PAD & PHONE SUCHT SIE
Sie sind mindestens 18 Jahre alt, kennen sich mit Smartphones, Tablets und Apps aus, sind teamfähig, zuverlässig und haben einen guten Schreibstil? Dann ist das Praktikum bei Pad & Phone genau das Richtige! Wenn Sie an unserem neuen Magazin zu Smartphones und Tablets mitarbeiten wollen, senden Sie Ihre Bewerbung mit einer Kostprobe Ihrer Schreibkünste und Ihr letztes (Schul-)Zeugnis an: Computec Media AG, Pad & Phone, Stichwort: Praktikum, Dr.-Mack-Str. 83, 90762 Fürth oder bewerben Sie sich per E-Mail an die Adresse unten. Das Praktikum wird vergütet.
Info: redaktion@padandphone.de


GAMES.SATURN.DE
Soo! MUSS ENTERTAINMENT
CRYSIS 3
Hunter Edition mit Bonusinhalten sichern!
Erhältlich ab 21.02.2013
HUNTER EDITION
CRYSIS 3
© Crytek GmbH. All Rights Reserved. Crysis, Crytek and CryENGINE are trademarks of Crytek GmbH.
EA and the EA logo are trademarks of Electronic Arts Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.



World of Tanks: Ruckelfrei Panzer fahren

Von: Frank Stöwer/Marc Sauter

Das Update 8.0 spendierte World of Tanks eine neue Optik. Die fordert von Ihrer Hardware einiges an Leistung.

World of Tanks ist ein sehr erfolgreiches Free2Play-Spiel, bei dem sich je 15 virtuelle Panzerkommandanten auf verschiedenen Karten PvP-Online-Schlachten liefern. In Europa gingen die **WoT**-Server erstmals am 12. April 2011 an den Start, im Oktober 2012 verbuchte das Panzer-MMO-Spiel bereits 40 Millionen registrierte Nutzer weltwelt. Viele der Updates, die Entwickler Wargaming **World of Tanks** spendierte – der letzte Patch v8.2 erschien noch kurz vor dem Jahreswechsel am 12.12.2012 – überarbeiteten primär die spielerischen Belange. Mit der Aktualisierung auf die Version 8.0 Anfang Oktober 2012 wurden jedoch massive technische Verbesserungen eingeführt, die vor allem die Grafik betrafen, welche vorher oft als simpel, angestaubt und zu prozessorlastig gescholten wurde.

Die wohl wichtigste Änderung ist die Umstellung der Grafik-Engine vom traditionellen Forward- zum Deferred-Rendering-Verfahren. Dank des neuen Deferred Renderers bietet **World of Tanks** ab Version 8.0 auf der einen Seite jetzt eine realistischere Beleuchtung mit einer erhöhten Zahl an Lichtquellen, detaillierte Schatten und Effekte wie HDR, Explosionen oder Einschläge (Decals). Auf der anderen Seite wirken viele Texturen plastischer, Objekte wie Panzer und Gebäude besitzen eine detailliertere Geometrie und viele Karten wurden mit Deko, etwa fallenden Blättern oder Grasbüscheln, optisch aufgewertet.

Des Weiteren führte das Update 8.0 ein echtes Physik-System ein. Panzer können so beispielsweise über Klippen fahren, andere Panzer rammen und wegschieben oder bestimmte Objekte auf den Karten niederrollen. Seit dem letzten Update 8.2 können Panzerkommandeure sogar Bäume platt walzen, um diese als Deckung zu nutzen. Da die Spielphysik bei **WoT** von den Wargaming-Servern berechnet wird, bekommt Ihr Prozessor hier trotzdem keine neue Arbeit aufgebrummt. Für Spieler mit älteren Systemen hat man den alten Forward Renderer sogar neu aufgelegt und optimiert, sodass der Titel jetzt mit verbesserter Framerate läuft. Die neue, laut den Entwicklern für Spieler mit starken PCs entwickelte Deferred-Grafik allerdings stellt teils schon recht knackige Anforderungen an die Hardware der Panzerfahrer. Mit welcher CPU und Grafikkarte Sie optimal für die optisch mächtig aufpolierte Panzerschlacht gerüstet sind und wie Sie mit einem schwächeren System passabel spielen können, erfahren Sie in diesem Artikel.

PROZESSOR ALS FPS-GARANT

Obwohl Wargaming ab Version 8.0 einen modernen Deferred Renderer einsetzt, der mit seinen optischen Aufwertungen Ihre Grafikkarte stärker fordert, spielt die Prozessorleistung bei der Performance nach wie vor eine entscheidende Rolle. Dabei ist die Hintergrundtechnik von **WoT** in der Lage, bis zu vier Rechenzentralen zu nutzen, das Fps-Plus beim Wechsel von drei auf vier

KERNSKALIERUNG MIT PHENOM II X6 1090T

Maximale Details (Grafik auf „Verbessert"), kein AA, 16:1 AF, 1.280 x 768 Pixel

Bilder pro Sekunde: 0, 10, 20, 30, 40, 50

Zeit in Sekunden: 0, 5, 10, 15, 20, 25, 30

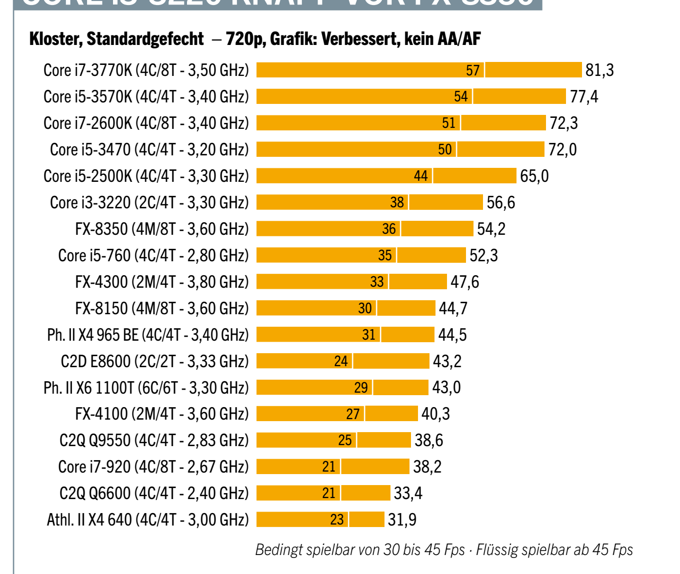
Legende: 1 Kern, 2 Kerne, 3 Kerne, 4 Kerne, 6 Kerne

System: Geforce GTX 680, Phenom II X6 1090T (Turbo aus), AMD 990FX, 2 x 4 Gigabyte DDR3-1333; Win 7 x 64 SP1, Geforce 310.70 Beta (HQ) **Bemerkungen:** Beim Wechsel von einem auf zwei und von zwei auf drei Kerne steigt die Bildrate deutlich. Das Fps-Plus mit vier oder gar sechs Rechenzentralen fällt dagegen marginal aus.

Kerne fällt jedoch sehr gering aus (35 Fps auf 36 Fps, System siehe Kernskalierung oben). Die marginale Mehrleistung von einem Bild pro Sekunde bei sechs statt vier Kernen kann ebenfalls vernachlässigt werden. Wie im Skalierungsdiagramm oben zu sehen ist, stellt sich der größte Fps-Gewinn (21 Fps auf 30 Fps) ein, wenn zwei statt ein Kern des Phenom II X6 1090T aktiv sind. Das Zuschalten eines weiteren Rechenwerks erhöht die Fps-Rate nur noch um weitere 5 Fps auf 35 Bilder pro Sekunde im Mittel.

Bei **WoT** ist also nicht die Kernzahl, sondern die Leistung pro Takt dafür verantwortlich, dass Ihr Panzer möglichst ruckelfrei durchs Gelände rollt. Das erklärt auch das sehr gute Abschneiden von Intels Ivy- und Sandy-Bridge-Prozessoren, beispielsweise des Core i5-3570, i7-2600K oder i3-3220 (siehe Benchmarks rechts). Letztgenannte CPU ist trotz 700 MHz weniger Takt mit 56,6 Fps sogar noch flotter als der FX-8350 (54,2 Fps), der mit vier GHz rechnet. Auch der FX-4300 sowie der FX-8150 können sich gegen die niedriger getakteten Intel-Prozessoren nicht durchsetzen. So liegt beispielsweise zwischen dem FX-4300 (3,8 GHz) und dem Core i5-3470 (3,2 GHz) ein Leistungsunterschied von 24 Fps. Dafür schlagen sich ältere AMD-CPUs wie der Phenom II X4 965 BE oder der X6 1100T noch sehr gut und verpassen im

PROZESSOREN IN WORLD OF TANKS: CORE I3-3220 KNAPP VOR FX-8350



System: Geforce GTX 680, Intel Z77/X79/X58/P55/P45, AMD 970, 6/8 Gigabyte DDR3, Turbo/SMT an; Win 7 x64 SP1 mit FX-Hotfixes, Geforce 310.70 Beta (HQ) **Bemerkungen:** Intels aktuelle Core-i3/i5/i7-Riege schlägt AMDs aktuelles Flaggschiff, den FX-8350.

Min. | Ø Fps
▶ Besser

AUFRÜSTMATRIX: DAS BRINGT EIN NEUER PROZESSOR

	Q9550	X4 965 BE	FX-8350	i5-2500K	i5-3570K
Q2Q Q6600	15,6%	33,2%	62,3%	94,6%	131,7%
Core i7-920	1,0%	16,5%	41,9%	70,2%	102,6%
C2Q Q9550	0,0%	15,3%	40,4%	68,4%	100,5%
Phenom II X6 1100T	-10,2%	3,5%	26,0%	51,2%	80,0%
C2D E8600	-10,6%	3,0%	25,5%	50,5%	79,2%
Core i5-760	-26,2%	-14,9%	3,6%	24,3%	48,0%
FX-8350	-28,8%	-17,9%	0,0%	19,9%	42,8%
Core i5-2500K	-40,6%	-31,5%	-16,6%	0,0%	19,1%

System: Geforce GTX 680, Intel X77/X79/X58/P55/P45, AMD 970, 6/8 Gigabyte DDR3, Turbo/SMT an; Win7 x64 SP1 mit FX-Hotfixes, Geforce 310.70 Beta (HQ)

Über 50 Prozent · Plus 30–50 Prozent · Plus 0–30 Prozent · Leistungsverlust

VERGLEICH: STANDARD-OPTIK GEGEN DIE AB VERSION 8.0 VERBESSERTE GRAFIK

Beim Vergleich der vorgegebenen Grafikoptionen wird schön deutlich, welche grafischen Aufwertungen Wargaming dem Titel spendiert hat: Der Deferred Renderer erlaubt eine realistischere Beleuchtung und detaillierte Schatten. Auch die Bodentexturen wirken plastischer, das LoD setzt später ein und Effekte wie Kettenspuren sind sichtbar.

GRAFIK: „ERWEITERT"



GRAFIK: „STANDARD"



WOT AUF INTEGRIERTER GRAFIK

Sind aktuelle Grafikeinheiten von Prozessoren wie die HD 4000 (Intel Core i5-3570K) oder die HD 7660D (AMD A10 5700) in der Lage, die Grafik von World of Tanks ruckelfrei darzustellen? Wir machen den Test.

Eines gleich vorweg: Mit der Grafikoption „Erweitert" in der maximalen Detailstufe und einer Auflösung von 1080p sind beide Grafikeinheiten völlig überfordert. Während die HD 7660D bei unserem 30 Sekunden langen Benchmark per Replay gerade einmal 13 Fps (Minimum: 7 Fps) erzielt, liefert die im Core i5-3570K verbaute HD 4000 hier nur einstellige Werte. Für **WoT**-Spieler mit einer iGPU wird es erst dann interessant, wenn Sie die Optik von „Erweitert" auf „Standard" reduzieren.

Mit reduzierten Grafikdetails steigt die Framerate bei der HD 7660D in 1080p von 13 Fps auf 40,5 Fps. Für ruckelfreie Gefechte reicht das noch nicht ganz, hier bietet es sich beispielsweise an, die Auflösung zu reduzieren, um eine Gesamtleistung jenseits der 45-Fps-Marke zu erzielen. Beim Intel HD Graphics 4000, der nach dem Wechsel von „Erweitert" auf „Standard" bei einer Auflösung von 1.920 x 1.080 gerade einmal 22,4 Fps (Minimum: 7 Fps) schafft, ist mehr Tuning notwendig. Hier klettert die Gesamtleistung erst dann auf 61,1 Fps, wenn wir die Zielrohr-Effekte sowie Ketten-Effekte/-Spuren deaktivieren.



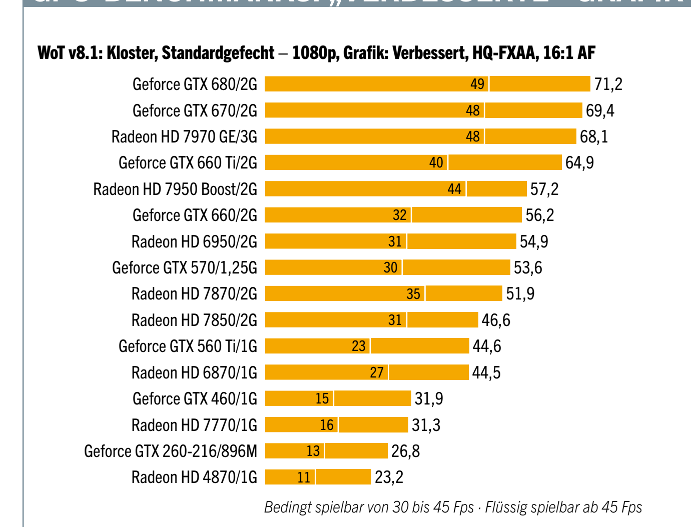
Zusammenspiel mit einer potenten Grafikkarte die Spielbarkeitsmarke von 45 Fps nur knapp. Mit diesen Messergebnissen als Grundlage empfehlen wir für **World of Tanks** einen AMD FX-8350 oder Intel Core i5-3470. Beide Prozessoren sind für rund 180 Euro zu haben und vor allem das Intel-Modell bietet ein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis. Das AMD-Pendant dagegen verfügt gerade beim Einsatz einer weniger leistungsstarken Grafikkarte als der GTX 680 noch über Reserven, die der 70 Euro günstigere FX-4300 nicht mehr besitzt.

GRAFIKKARTE: EINE ZWEI-KLASSEN-GESELLSCHAFT

Die mit dem Update auf Version 8.0 vorgenommene Änderung des Render-Verfahrens wird auch im Grafikmenü sichtbar. Hier können Sie jetzt unter Grafik „Standard" und „Verbessert" auswählen. Während „Standard" der ursprünglichen Grafik der Vorgängerversionen entspricht, lassen sich nach dem Wechsel auf „Erweitert" viele Grafikeffekte überhaupt erst aktivieren respektive bei den Qualitätseinstellungen „Mittel", „Hoch" oder „Maximum" auswählen. Leider hat Wargaming im Zuge der Grafikumstellung auch reguläre Multisampling-Kantenglättung (MSAA) durch FXAA ersetzt. Beim Deferred Rendering mit der DX9-API ist MSAA nur mit aufwendigen Rendertricks realisierbar, auf die Wargaming bei **World of Tanks** jedoch verzichtet.

Bei den Grafikkarten-Benchmarks entschieden wir uns dafür, die Leistung vermeintlich schwächerer Karten mit der Standardgrafik zu messen. Als Benchmark kommt eine 30 Sekunden lange Aufzeichnung eines Gefechts auf der Karte „Kloster" zum Einsatz. Zusätzlich haben wir die für den Patch 8.2 versprochenen Performance-Verbesserungen für Radeon-Karten überprüft. Da unsere mit der Versi-

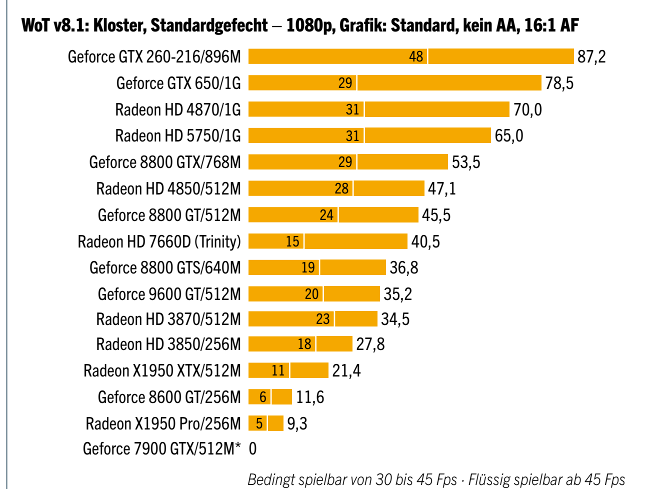
GPU-BENCHMARKS: „VERBESSERTE"-GRAFIK



System: Core i7-3770K @ 4,5 GHz, Intel X77, 8 Gigabyte DDR3, SMT an; Win 7 x64 SP1, GF 310.70 (HQ), Cat. 12.11 Beta 12 (HQ) **Bemerkungen:** Die HD 6870 und GTX 560 Ti verpassen die Spielbarkeitsgrenze nur knapp. Ab der HD 7850 läuft *WoT* mit mehr als 45 Fps.



GPU-BENCHMARKS: „STANDARD"-GRAFIK



System: Core i7-3770K @ 4,5 GHz, Intel X77, 8 Gigabyte DDR3, SMT an; Win 7 x64 SP1, GF 310.70 (HQ), Catalyst 12.11 Beta 12 (HQ) **Bemerkungen:** Karten wie die 8800 GT oder die HD 4850 überschreiten das Spielbarkeitslimit knapp. Die GTX 260 ist die schnellste Karte.



*Spiel stürzt ab

AUFRÜSTMATRIX GRAFIKKARTEN „VERBESSERT", 1080P

	GTX 460	HD 6870	HD 7870	GTX 660 Ti	GTX 680
Radeon HD 4870/1G	37,5%	91,8%	123,7%	179,7%	206,9%
Radeon HD 7770/1G	1,9%	42,2%	65,8%	107,3%	127,5%
Radeon HD 6870/1G	-28,3%	0,0%	16,6%	45,8%	60,0%
Radeon HD 7850/1G	-31,5%	-4,5%	11,4%	39,3%	52,8%
Radeon HD 6950	-41,9%	-18,9%	-5,5%	18,2%	29,7%
Geforce GTX 660 Ti	-50,8%	-31,4%	-20,0%	0,0%	9,7%
Radeon HD 7970 GE/3G	-53,2%	-34,7%	-23,8%	-4,7%	4,6%

Über 50 Prozent · Plus 30–50 Prozent · Plus 0–30 Prozent · Leistungsverlust

AUFRÜSTMATRIX GRAFIKKARTEN „STANDARD", 1080P

	HD 3870	8800 GT	8800 GTX	HD 5750	GTX 650
Radeon X1950 Pro	271,0%	389,2%	475,3%	598,9%	744,1%
Radeon X1950 XTX	61,2%	112,6%	150,0%	203,7%	266,8%
Radeon HD 3850	24,1%	63,7%	92,4%	133,8%	182,4%
Geforce 9600 GT	-2,0%	29,3%	52,0%	84,7%	123,0%
Geforce 8800 GT	-24,2%	0,0%	17,6%	42,9%	72,5%
Radeon HD 4870	-50,7%	-35,0%	-23,6%	-7,1%	12,1%
Geforce GTX 260-216	-60,4%	-47,8%	-38,6%	-25,5%	-10,0%

Über 50 Prozent · Plus 30–50 Prozent · Plus 0–30 Prozent · Leistungsverlust

on 8.1 aufgezeichnete Spielwiederholung nach dem Update 8.2 nicht mehr funktionierte, mussten wir dazu allerdings eine neue, nicht inhaltsgleiche Wiederholung mit der Version 8.2 aufzeichnen.

Wie sehr die neue Deferred-Optik fordert, erkennt man schon beim Vergleich der HD 4870 und GTX 260-216. Während wir bei der GTX 260-216/HD 4870 mit Standard-Grafik noch 87,2/70,0 Fps messen, fällt die Gesamtleistung bei „Erweitert" auf kaum spielbare 28,6 Fps respektive 23,2 Fps. Im Gegenzug liefern Veteranen wie die Geforce 8800 GT oder Radeon HD4850 bei der schlichteren visuellen Qualität auch in 1080p noch eine sehr gute Leistung ab, die kein weiteres Tuning erfordert. Bei allen anderen Oldies ab der 8800 GT und 9600 GT sorgen nur die gezielte Detailreduktion, beispielsweise eine 720p-Auflösung, für eine verbesserte Bildrate von mindestens 45 Fps oder mehr.

LEISTUNGSSCHUB FÜR RADEONS

Wie wir bei unserer Nachmessung mit der Version 8.2 feststellten, hat Wargaming die Performance für die Radeon-Karten der HD-7900- und HD-7800-Reihe spürbar verbessert. Anders als noch in dem mit der Version 8.1 erstellten Benchmark (siehe vorherige Seite links) zieht die HD 7970 GE mit der GTX 680 gleich, die HD 7950 sowie die GTX 660 Ti liegen ungefähr auf einem Leistungsniveau und die HD 7870 ist ähnlich flott wie die GTX 660. Mit den neuen Messwerten als Grundlage empfehlen wir für die Grafikstufe „Erweitert" mit allen Details in 1080p mindestens eine GTX 570 oder HD 7850. Die HD 6870 und die GTX 560 Ti kratzen zwar knapp an der Spielbarkeitsgrenze, allerdings entstanden die Messungen mit einem auf 4,5 GHz hochgetakteten Core i7-3770K, was die Bildrate im Vergleich mit einem Modell mit Referenztakt noch zusätzlich ansteigen lässt.

TUNING: SCHÖN CONTRA SCHNELL

Neben einer verringerten Auflösung – der Wechsel von 1.920 x 1.080 (1080p) auf 1.280 x 768 (720p) erhöht die Fps-Leistung um bis zu 13 Prozent (siehe Tuning-Tipps rechts) – hat sich das Spielen mit der Grafikoption „Standard" als wirksamste Tuning-Maßnahme herausgestellt. Der Verzicht auf die mit dem Update 8.0 eingeführte neue Optik sorgt für einen Anstieg der Gesamtleistung auf 74 Prozent. Treiben beide Tuning-Maßnahmen die Bildrate nicht über die 45-Fps-Marke, müssen Sie die Grafikkarte und den Prozessor aufrüsten. Auf der anderen Seite gibt es bei der „erweiterten" Grafik Einstellungen, die nicht nur die Performance verbessern, sondern die sich auch positiv auf das Spielgeschehen auswirken. So sind Kettenspuren und -effekte zwar schön anzuschauen, im hektischen Panzerkampf nimmt man diese aber kaum war. Warum also nicht auf dieses visuelle Extra verzichten? Es lohnt sich, denn die Gesamtleistung kann um bis zu 16 Prozent (Spuren und Effekte sind ausgeschaltet) steigen. Ähnliches gilt für die Zielfernrohr-Ansicht, die gleichzeitig als Zoom-Funktion dient. Wer beim Anvisieren der Gegner auf Effekte wie Hitzeverzerrung, HDR oder Rauch und zusätzlich auf die Darstellung von Gras verzichtet, erzielt ein Fps-Plus von 13 Prozent respektive weiteren 6 Prozent. Dazu kommt die Tatsache, dass der Zielvorgang ohne diese ablenkenden Elemente schneller geht.

Eine respektable Mehrleistung von 17 Prozent winkt auch demjenigen, der dafür sorgt, dass Flora am Boden wie Sträucher, kleine Büsche oder Gras nicht mehr dargestellt werden. Diese Elemente haben keine taktische Funktion, denn Gewächs, hinter dem sich kleinere Kampfvehikel verstecken können, ist auch bei der Einstellung „Aus" noch sichtbar. Außerdem kann auf der Karte verstreuter Zierrat die Aufmerksamkeit vom eigentlichen Geschehen schnell ablenken. Gerade im Kampf Panzer gehen Panzer zählt jedes einzelne Frame. ❑

FAZIT

World of Tanks Version 8.1
Die grafischen Neuerungen, die Wargaming mit dem Update 8.0 einführte, sorgen definitiv für eine bessere Atmosphäre und detailreiche Optik beim Panzerkampf. Die Kehrseite der Medaille: Die Anforderungen an den Prozessor sowie die Grafikkarte sind gleichermaßen gestiegen, sodass Besitzer älterer Hardware nur mit der Standard-Grafik mit 45 Fps oder mehr spielen können. Im Gegenzug bietet **World of Tanks** gerade bei der aufpolierten Optik viele sinnvolle Tuning-Optionen.

WORLD OF TANKS: TUNING-TIPPS*

Schalter und Einstellung	Tuning-potenzial	Gewinn in Frames
Bildschirmauflösung: 1.280 x 768 statt 1.920 x 1.080	13 Prozent	4 (31 auf 35 Fps)
Antialiasing: „Aus" statt „FXAA HQ"	3 Prozent	1 (30 auf 31 Fps)
Grafik: „Standard" statt „Verbessert"	74 Prozent	23 (31 auf 54 Fps)
Tuning-Möglichkeiten mit Einstellung Grafik: „Verbessert"		
Texturqualität: „Niedrig" statt „Maximum"	6 Prozent	2 (31 auf 33 Fps)
Decal-Qualität: „Aus" statt „Maximum"	3 Prozent	1 (31 auf 32 Fps)
Schattenqualität: „Niedrig" statt „Maximum"	10 Prozent	3 (31 auf 34 Fps)
Geländequalität: „Minimum" statt „Maximum"	7 Prozent	2 (29 auf 31 Fps)
Beleuchtungsqualität: „Aus" statt „Maximum"	6 Prozent	2 (31 auf 33 Fps)
Laubqualität: „Niedrig" statt „Maximum"	3 Prozent	1 (29 auf 30 Fps)
Floraqualität: „Aus" statt „Maximum"	17 Prozent	5 (29 auf 34 Fps)
Qualität zusätzlicher Effekte: „Aus" statt „Hoch"	3 Prozent	1 (31 auf 32 Fps)
Nachbearbeitung: „Aus" statt „Maximum"	3 Prozent	1 (31 auf 32 Fps)
Darstellungsentfernung: „Niedrig" statt „Maximum"	6 Prozent	2 (31 auf 33 Fps)
Objekt-Detailstufen: „Niedrig" statt „Maximum"	3 Prozent	1 (31 auf 32 Fps)
Zusätzliche Effekte bei Zielfernrohr: „Aus" statt „Hoch"	13 Prozent	4 (31 auf 35 Fps)
Gras bei Zielfernrohr anzeigen: Aus	10 Prozent	2 (31 auf 33 Fps)
Ketten-Effekte einschalten: Aus	13 Prozent	4 (31 auf 35 Fps)
Ketten-Spuren einschalten: Aus	3 Prozent	1 (31 auf 32 Fps)

* Phenom II X4 945, GTX 460 , 4 GiByte RAM, 16:1 AF, Windows 7 x64 SP1

ZIELFERNROHR-EFFEKTE DEAKTIVIEREN

Deaktivieren Sie bei der Zielfernrohr-Sicht Effekte wie Rauch oder grelles Licht durch Mündungsfeuer, wird das Zielen vereinfacht und die Fps-Rate steigt um 13 Prozent.

ZUSÄTZLICHE EFFEKTE BEI ZIELFERNROHR: „HOCH"



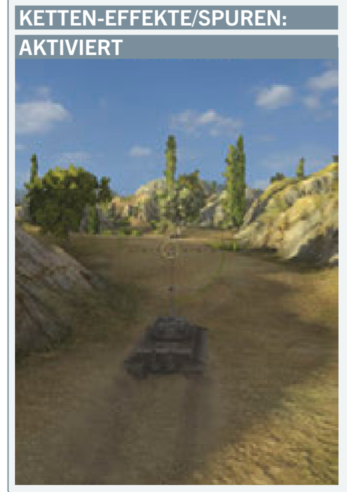
ZUSÄTZLICHE EFFEKTE BEI ZIELFERNROHR: „AUS"



OHNE KETTEN-EFFEKTE/SPUREN SPIELEN

Wenn Ketten Spuren hinterlassen und Staub aufwirbeln, sieht das realistisch aus. Wer auf das optische Extra verzichtet, erhöht die Gesamtleistung um bis zu 16 Prozent.

KETTEN-EFFEKTE/SPUREN: AKTIVIERT



KETTEN-EFFEKTE/SPUREN: DEAKTIVIERT



Mini-Spielerechner im Eigenbau



Von: Johannes Goltz

Klein, aber oho! Dank effizienter Hardware erlaubt unser selbst gebauter Mini-PC flüssiges Spielen in Full-HD mit hohen Details.

Wir zeigen Ihnen, wie Sie einen spieletauglichen Mini-ITX-PC bauen. Dabei achten wir nicht nur auf die geringe Gehäusegröße, sondern auch auf den Stromverbrauch. Dieser soll besonders niedrig gehalten werden. Die größte Herausforderung bei Mini-Rechnern ist der Zusammenbau, da die Hardware meist in einer ganz bestimmten Reihenfolge zusammengesetzt werden muss, um alle Bauteile im Gehäuse verstauen zu können. Aus diesem Grund demonstrieren wir Ihnen in einer ausführlichen Schritt-für-Schritt-Anleitung den Einbau in gleich zwei verschiedene Varianten.

VORTEILE DES MINI-PCS

Ein Mini-PC hat viele Vorteile. Dank des kleinen Gehäuses nimmt er erstens weniger Platz weg und zweitens haben Sie mit einem kleinen Rechner keine Transportprobleme. Somit eignet sich eine derartiges System besonders gut für Personen, die trotz Mobilität viel Rechenleistung benötigen. Auch Spieler, die ihren Rechner gern auf LAN-Partys mitnehmen, dürften mit einem PC im Mini-Format perfekt bedient sein. Zudem arbeiten die von uns verbauten Komponenten besonders effizient.

PROBLEME BEI MINI-PCS

Neben dem etwas problematischen Zusammenbau gibt es bei Mini-PCs noch weitere Hürden, die es zu bewältigen gilt. Durch den geringen Platz im Inneren ist die Belüftung der Bauteile besonders kompliziert. Strom sparende Komponenten helfen, der Produktion von Abwärme gezielt entgegenzuwirken. Dennoch wird die Hardware im Betrieb selbstverständlich warm. Die Lüfter kompensieren dies durch höhere Drehzahlen. Dadurch werden die Komponenten nicht unbedingt wärmer, aber das System wird lauter. Durch gezielte BIOS-Einstellungen können Sie dieses allerdings nach Bedarf anpassen.

DER PROZESSOR

Hier setzen wir auf einen Intel Core i3-3220. Dieses Modell ist neben dem geringen Stromverbrauch auch aus Preis-Leistungs-Sicht sehr interessant. Vor allem in Spielen zeigt der Prozessor seine volle Leistung, aber auch in Anwendungen ist das aktuelle Ivy-Bridge-Modell stark.

DIE GRAFIKKARTE

Die Grafikkarte stellt in den meisten Systemen den limitierenden Faktor dar. Daher haben wir uns mit der HD 7870 für ein aktuelles Mittelklasse-Modell entschieden. Dieses überzeugt nicht nur in puncto Preis/Leistung, sondern auch bezüglich des Stromverbrauchs. Das von uns gewählte Modell mit besonders kurzer Platine ist natürlich für Mini-PCs prädestiniert. Single-Slot-Karten oder auch Geräte in der Low-Profile-Variante sind zumeist eher leistungsschwach und kommen daher für unser Projekt nicht infrage. Im Gegensatz zur Geforce GTX 660 ist die Radeon HD 7870 von Sapphire etwa zehn Watt sparsamer. Gemessen wurde der Wert in **Battlefield: Bad Company 2**.

DIE HAUPTPLATINE

Als Platine dient uns das Asrock B75M-ITX. Das puristisch ausgestattete ITX-Mainboard mit Intel-B75-Chipsatz bietet alle nö-

GUTE LEISTUNG TROTZ GERINGEN STROMVERBRAUCHS

	Mini-ITX-PC	Preis-Leistungs-PC (FX-6300)	Preis-Leistungs-PC (FX-6300 OC)
System			
Prozessor	Intel Core i3-3220	AMD FX-6300	AMD FX-6300
Prozessortakt	3,3 GHz	3,5 GHz (3,8 GHz All-Core-Turbo)	4,5 GHz
Grafikkarte	Radeon HD 7870	Radeon HD 7870	Radeon HD 7870
Vorgestellt in Ausgabe			
	02/13	01/13	01/13
Leistungsaufnahme			
Leerlauf	47 Watt	73 Watt	75 Watt
Battlefield 3	188 Watt	227 Watt	242 Watt
Anwendungsleistung			
Truecrypt 7.1 – MByte/s (AES-Twofish-Serpent, Buffersize 1 GB)	82 MByte/s	176 MByte/s	213 MByte/s
x264 HD – Fps (Test 2)	18,9 Fps	29,7 Fps	37,9 Fps
Cinebench R11.5 x64 – Punkte (Rendering X-CPU)	3,33 Punkte	4,80 Punkte	5,82 Punkte

Lian Li PC-TU200 Ca. € 150,-

Fractal Design Node 304 Ca. € 95,-

Cooler Master Elite 120 Ca. € 40,-

In unserer Bauanleitung zeigen wir Ihnen, wie Sie die von uns gewählte Hardware in das Gehäuse Lian Li PC-TU200 oder auch das Cooler Master Elite 120 einbauen. Das Fractal Design Node 304 eignet sich besonders gut für Home-Server. Beachten Sie, dass hier kein optisches Laufwerk montiert werden kann.

tigen Anschlüsse und ist weiterhin sehr günstig. Darüber hinaus spart man dank der geringen Anzahl an Zusatzcontrollern auf dem Board zusätzlich ein wenig Strom.

SPEICHER UND NETZTEIL

Beim RAM verwenden wir die neuen Low-Profile-Module von Crucial. Wir setzen auf ein Kit mit acht Gigabyte Speicher und Latenzen von 8-8-8-24. Der Speichertakt liegt bei DDR3-1600. Die Speichermenge reicht für alle Spiele aus und bietet auch noch Reserven für speicherlastige Anwendungen. Durch die geringe Höhe der RAM-Riegel wird zusätzlich der Luftstrom im Gehäuse verbessert.

Die Stromversorgung liefert das Enermax Triathlor mit 450 Watt Leistung. Dieses ist mit einer 80-Plus-Bronze-Zertifizierung versehen und verfügt über ausreichend Leistung für das System. Ein Kabelmanagement ist allerdings nicht vorhanden, sodass Sie die Kabel im Inneren des Gehäuses entsprechend verstauen müssen. Achten Sie bei einem alternativen Netzteil vor allem auf dessen Länge. Das Modell von Enermax ist 14 Zentimeter lang und dies ist bereits sehr knapp.

LAUFWERK: SSD UND HDD

Der Datenspeicher unseres Minis ist eine Samsung SSD 830 mit 256 GByte. Diese reicht für die nötigen Programme und einige Spiele. Für weitere Daten können Sie der SSD eine Seagate Barracuda F3 mit einem Terabyte Speicherplatz zur Seite stellen. Damit sichern Sie sich auch für höhere Datenaufkommen durch Filme, Musik oder Fotos ausreichend Speicherplatz.

DVD ODER BLU-RAY?

Ein optisches Laufwerk darf auch nicht fehlen, hier entscheiden wir uns für das günstige LG GH24NS90. Dieses brennt auch DVDs und da in beiden Gehäusen ein 5,25-Zoll-Laufwerksschacht vorhanden ist, benötigen wir keine teurere Slim-Variante. Wollen Sie sich Blu-rays mit dem PC ansehen, benötigen Sie ein anderes Laufwerk. Hier ist beispielsweise das LG BH10LS38 zu empfehlen. Achten Sie allerdings darauf, die Retail-Version zu kaufen, um entsprechende Software zu erhalten.

PC GAMES BAUT MINI-SPIELE-PC: DIE BAUTEILE IM ÜBERBLICK

Komponente	Produkt	Preis
Prozessor	Intel Core i3-3220 (2 Kerne + HT, 3,3 GHz)	€ 100,-
Grafikkarte	Sapphire HD 7870 GHz-Edition OC	€ 230,-
Mainboard	Asrock B75M-ITX	€ 70,-
RAM	Curcial Ballistix 8 Gigabyte DDR3-1600 Low Profile	€ 50,-
Netzteil	Enermax Triathlor 450 Watt	€ 65,-
SSD	Samsung SSD 830 (256 GByte)	€ 170,-
Laufwerk	LG GH24NS90 Bulk	€ 20,-
Gehäuse	Cooler Master Elite 120	€ 40,-
Sonstiges	Versandkosten	€ 10,-
Gesamtpreis		€ 755,-

GEHÄUSE

Da die Wahl des Gehäuses stark vom persönlichen Geschmack abhängt, haben wir zwei verschiedene Varianten herausgesucht, sodass Sie Ihren Liebling wählen können. Neben dem Cooler Master Elite 120 nutzen wir auch das Lian Li PC-TU200 (siehe Bild Seite 104). Der Preis der beiden Gehäuse ist unterschiedlich, damit sollte für jeden Geldbeutel etwas dabei sein. Bastlern mit weniger Erfahrung empfehlen wir das Cooler Master Elite 120. Hier sind die Kanten deutlich besser entgratet und es ist ein bisschen mehr Platz im Inneren vorhanden, wodurch der Einbau deutlich leichter fällt. Ein Vorteil des Lian Li ist unter anderem der verbaute Tragegriff.

Sollten Sie kein optisches Laufwerk benötigen, ist beispielsweise auch das Fractal Design Node 304 zu empfehlen. Dieses besitzt zwar keinen Laufwerksschacht, doch es besticht durch das extrem schlichte, schwarze Design. Im I/O-Bereich stehen hier zwei USB-3.0-Ports bereit, um eine schnelle Datenübertragung zu ermöglichen.

Lesen Sie weiter auf Seite 112

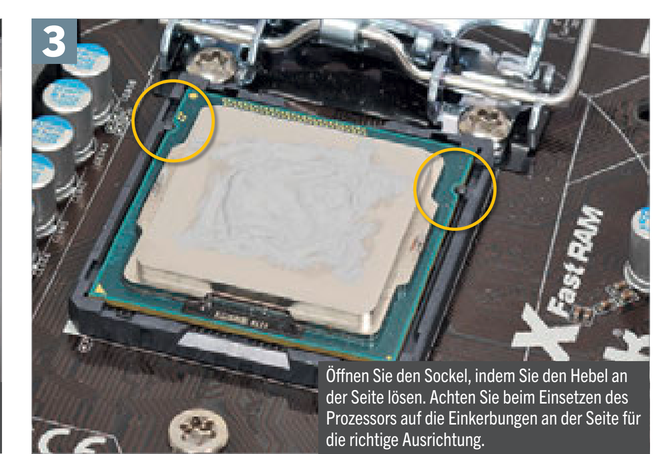
PC Games baut: Mini-Spiele-PC im Lian Li PC-TU200



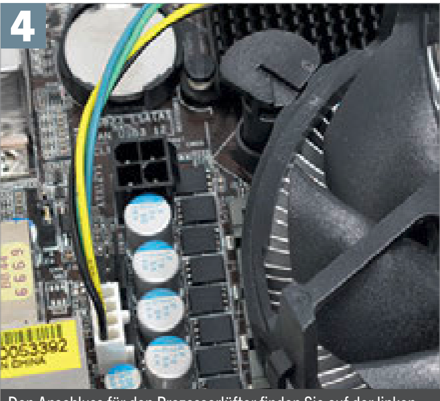
1 Entfernen Sie die Gehäusewände durch das Lösen der oberen Schrauben und ziehen Sie an den Hebeln. Die Seitenwand lässt sich nun problemlos entfernen.



2 Setzen Sie jetzt die I/O-Blende ein und platzieren Sie die vier Abstandshalter für die Hauptplatine.



3 Öffnen Sie den Sockel, indem Sie den Hebel an der Seite lösen. Achten Sie beim Einsetzen des Prozessors auf die Einkerbungen an der Seite für die richtige Ausrichtung.



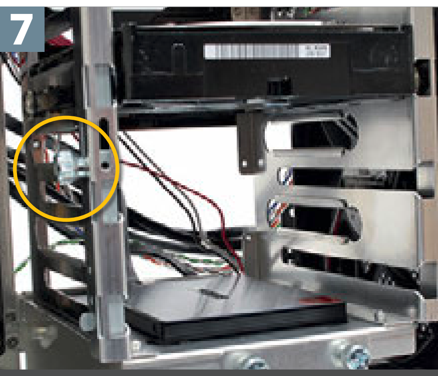
4 Den Anschluss für den Prozessorlüfter finden Sie auf der linken Seite neben dem Stromanschluss für die CPU.



5 Stecken Sie den Arbeitsspeicher in die Steckplätze (Slots) und achten Sie darauf, dass er an beiden Seiten einrastet.



6 Setzen Sie jetzt das Mainboard mit den installierten Komponenten auf die angebrachten Abstandshalter. Zur besseren Orientierung eignet sich die I/O-Blende.



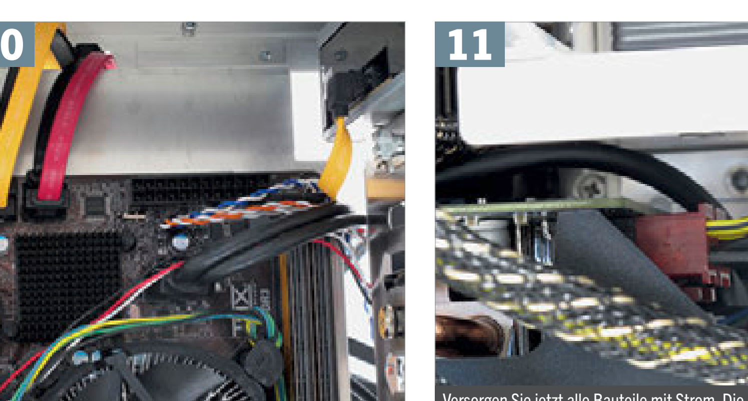
7 Für die Festplatten liefert der Hersteller Schrauben mit, die an der Seite angebracht werden und die Fixierung im Käfig ermöglichen. Durch eine Schiene an der Seite werden die Festplatten verriegelt.



8 Im Gehäuse hat eine Grafikkarte Platz, die zwei Steckplätze belegt (Dual-Slot-Design). Stecken Sie die Karte in den PCI-Express-Slot.



9 Vor der Installation des Laufwerks muss noch die Blende entfernt werden. Anschließend können Sie das Gerät festschrauben.



10 Bringen Sie die Stecker für die Datenträger und die Geräte aus dem I/O-Bereich der Front an.



11 Versorgen Sie jetzt alle Bauteile mit Strom. Die Stecker für die Grafikkarte verbinden Sie am besten vor der Montage im Gehäuse mit den Anschlüssen der Karte.



12 Im letzten Schritt müssen Sie nur noch die Gehäusewände anbringen und alles verschrauben.

Einbau der Hardware ins Cooler Master Elite 120



1 Öffnen Sie auch hier im ersten Schritt das Gehäuse vollständig. Dies ist besonders einfach, da alle Seitenwände zu einem Bauteil zusammengefasst sind.



2 Um das Laufwerk einfach installieren zu können, lässt sich die komplette Frontblende des Gehäuses abnehmen. Danach entfernen Sie die Slotblende und befestigen die Front wieder.



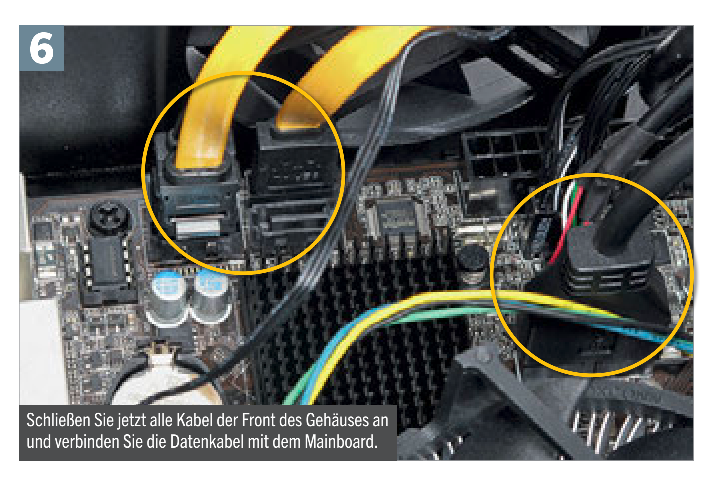
3 Setzen Sie jetzt die Hauptplatine mit Prozessor und Arbeitsspeicher in das Gehäuse ein. Davor sollten Sie die I/O-Blende platzieren (siehe Schritte 2 bis 5 auf der linken Seite).



4 Setzen Sie die Grafikkarte in den PCI-E-Steckplatz und verschrauben Sie sie mit dem Gehäuse. Bringen Sie am besten auch hier die Stromkabel vor dem Einsetzen an.



5 Im nächsten Schritt setzen Sie das optische Laufwerk und die Festplatten ein. Für die Massenspeicher gibt es auch hier spezielle Laufwerkskäfige.



6 Schließen Sie jetzt alle Kabel der Front des Gehäuses an und verbinden Sie die Datenkabel mit dem Mainboard.



7 Bevor das Netzteil eingesetzt und fixiert wird, sollten Sie alle Stromkabel anschließen, da diese danach teilweise nicht mehr erreichbar sind.



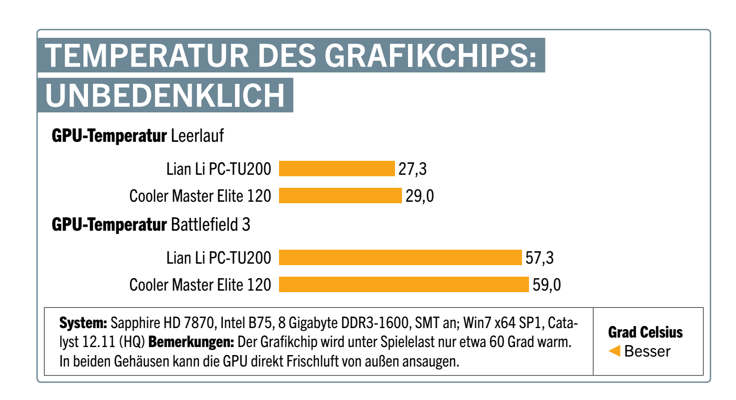
8 Schließen Sie jetzt das Gehäuse und verschrauben Sie das Netzteil. Danach ist der Zusammenbau abgeschlossen. Achten Sie darauf, dass sich alle Lüfter frei drehen können.

MINI-ITX-PC: LAUTHEIT UNTER LAST

Lautheit Leerlauf
Cooler Master Elite 120 1,5
Lian Li PC-TU200 2,1
Lautheit Battlefield 3
Lian Li PC-TU200 3,5
Cooler Master Elite 120 4,2

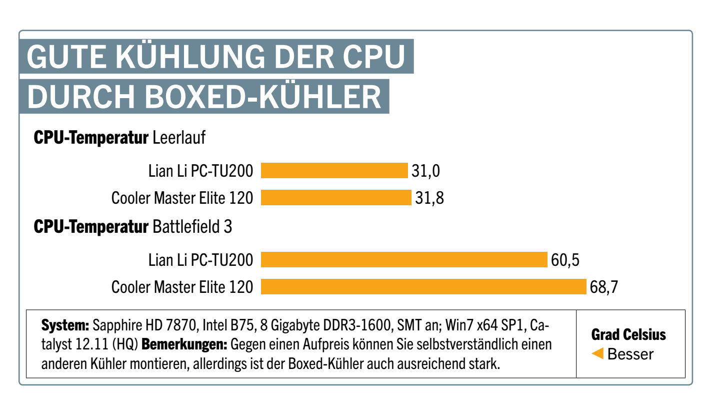
System: Sapphire HD 7870, Intel B75, 8 Gigabyte DDR3-1600, SMT an; Win7 x64 SP1, Catalyst 12.11 (HQ) **Bemerkungen:** Unter Last wird das System durch den geringen Platz im Gehäuseinneren teilweise hörbar laut.
Sone ◄ Besser

TEMPERATUR DES GRAFIKCHIPS: UNBEDENKLICH



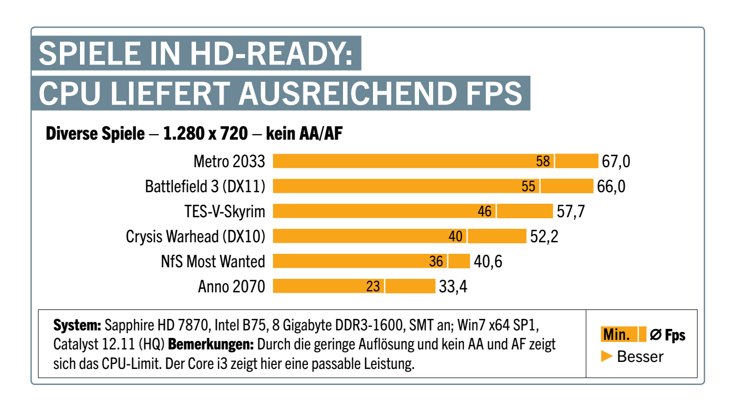
System: Sapphire HD 7870, Intel B75, 8 Gigabyte DDR3-1600, SMT an; Win7 x64 SP1, Catalyst 12.11 (HQ) **Bemerkungen:** Der Grafikchip wird unter Spielelast nur etwa 60 Grad warm. In beiden Gehäusen kann die GPU direkt Frischluft von außen ansaugen.
Grad Celsius ◄ Besser

GUTE KÜHLUNG DER CPU DURCH BOXED-KÜHLER



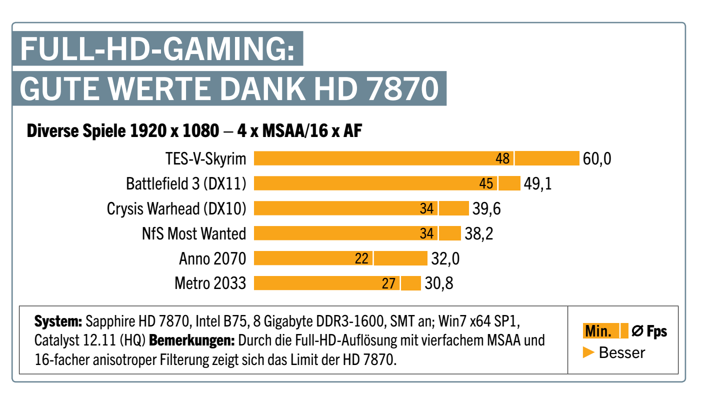
System: Sapphire HD 7870, Intel B75, 8 Gigabyte DDR3-1600, SMT an; Win7 x64 SP1, Catalyst 12.11 (HQ) **Bemerkungen:** Gegen einen Aufpreis können Sie selbstverständlich einen anderen Kühler montieren, allerdings ist der Boxed-Kühler auch ausreichend stark.
Grad Celsius ◄ Besser

SPIELE IN HD-READY: CPU LIEFERT AUSREICHEND FPS



System: Sapphire HD 7870, Intel B75, 8 Gigabyte DDR3-1600, SMT an; Win7 x64 SP1, Catalyst 12.11 (HQ) **Bemerkungen:** Durch die geringe Auflösung und kein AA und AF zeigt sich das CPU-Limit. Der Core i3 zeigt hier eine passable Leistung.
Min. **Ø Fps** ► Besser

FULL-HD-GAMING: GUTE WERTE DANK HD 7870



System: Sapphire HD 7870, Intel B75, 8 Gigabyte DDR3-1600, SMT an; Win7 x64 SP1, Catalyst 12.11 (HQ) **Bemerkungen:** Durch die Full-HD-Auflösung mit vierfachem MSAA und 16-facher anisotroper Filterung zeigt sich das Limit der HD 7870.
Min. **Ø Fps** ► Besser

Mini mit guter Spieleleistung

Wie anfangs erwähnt, ist unser Ziel, einen Mini-PCs zu bauen, der auch Spiele noch flüssig darstellen kann und dessen leistungsstarke Hardware-Komponenten entsprechenden Spielspaß mit allen Details in hohen Auflösungen garantieren. Dies ist dank Core i3-3220 und Sapphire Radeon HD 7870 gut möglich.

NICHT GERADE LEISE

Durch das kompakte Gehäuse ist die Belüftung besonders kompliziert. Dies macht sich an der Lautheit bemerkbar (siehe Messungen links). Die Lüfter halten die Bauteile zwar auf einer niedrigen Temperatur, allerdings müssen sie dabei bereits schnell drehen. Dies ist deutlich zu hören, insbesondere wenn Sie den PC direkt neben sich auf dem Tisch platzieren.

ZUM SPIELEN GEEIGNET

Wie die Benchmarks links zeigen, kann sich die Leistung des Systems in Spielen durchaus sehen lassen. Dank der aktuellen Mittelklasse-Grafikkarte und des Dualcore-Prozessors mit Hyper Threading werden aktuelle Titel problemlos und ohne Fps-Einbrüche dargestellt. Zudem müssen Sie nicht einmal auf Kantenglättung verzichten. Während die CPU für nahezu alle Szenarien ausreichend stark ist, können Sie die Mehrleistung der Grafikkarte für Kantenglättung und optische Verbesserungen des Spiels einsetzen. Eine Entlastung des Prozessors ist im Gegensatz zur Grafikkarte meist nur in einem sehr begrenzten Rahmen möglich.

KLEIN, ABER KEIN HITZKOPF

Die Temperaturen liegen durchweg in unbedenklichen Bereichen. Beachten Sie jedoch, dass die Lüfter schnell drehen müssen, um diese zu halten, und das System dadurch teilweise laut wird. Im BIOS können Sie auch die entsprechende Steuerung nutzen, um die Lüfter je nach Temperatur zu drosseln. Eine Zieltemperatur für die CPU von 60 bis 70 Grad ist unbedenklich. Legen Sie allerdings mehr Wert auf kühle Bauteile als auf ein leises System, können Sie dies ebenfalls hier einstellen. Dabei wird ein Zielwert für die CPU und ein gewünschter Wert für die Geschwindigkeit der Lüfter angegeben. Das System passt dann die Drehzahl entsprechend der Temperatur an.

TIPPS FÜR DEN ZUSAMMENBAU

Anwender, die sich nicht zutrauen, einen Mini-Rechner selbst zu bauen, finden im Handel vorgefertigte Minis von der Stange. Wie unser Test auf den Seiten zeigt, eignen sich diese Geräte jedoch wenig zum Spielen. Wer kaum Erfahrung mit dem Zusammenbau hat, sollte als Gehäuse das Master Elite 120 bevorzugen, da es etwas mehr Platz bietet und damit die gesamte Montage deutlich einfacher wird.

Wollen Sie ein Netzteil mit modularem Kabelmanagement einsetzen, sollten Sie besonders auf die Kabellänge achten, da die Stecker der Kabelstränge noch zur eigentlichen Länge hinzukommen. Achten Sie weiterhin bei der Verkabelung der Festplatten darauf, das Datenkabel der SSD in den hellgrauen Anschluss auf dem Mainboard zu stecken, da nur dieser Port den aktuellen SATA-3-Standard unterstützt und die SSD nur so ihre volle Leistung zeigen kann.

Um die Geräuschentwicklung weiter zu reduzieren, können Sie auch die vorhandenen Lüfter austauschen. Bauen Sie ein alternatives Modell ein, sollten Sie sich vorher allerdings mit dessen Abmessungen (Höhe, Breite und Tiefe) auseinandersetzen. Auf vielen Mini-ITX-Platinen, so auch auf dem B75M-ITX, ist der CPU-Sockel relativ nah an der Grafikkarte. Daher könnte es eventuell Probleme mit alternativen Kühllösungen geben. Wenn Sie eine HDD in Ihrem System installiert haben, sollten Sie den Front-Lüfter nicht abschalten, da der leichte Luftzug für eine entsprechende Kühlung sorgt. Je wärmer die Festplatte im Betrieb wird, desto schneller kann das Modell ausfallen. ❑

FAZIT

Spieletauglicher Mini-ITX-PC

Auch wenn die Montage der Bauteile Sie vor einige Schwierigkeiten stellt, lohnt es sich, ein derartiges System zusammenzustellen. Vor allem durch die geringere Größe haben Sie keine Probleme mehr, wenn Sie Ihren PC einmal zu einem Freund mitnehmen wollen. Zudem müssen Sie nicht mehr so viel Platz für das Gehäuse freihalten. Durch die effizienten Komponenten erhalten Sie außerdem ein sparsames System – in Zeiten steigender Strompreise sehr vorteilhaft.



Mini-Komplett-PCs: Kleiner geht es nicht

Von: Johannes Goltz

Wir testen aktuelle Mini-Komplett-Systeme auf Leistung, Energieeffizienz und Lautheit.

Eines mag wohl schon von Beginn an klar sein: Wenn Sie ein wirklich kleines System wollen, dann müssen Sie Kompromisse in Sachen Leistung eingehen. Wir haben Ihnen auf den Seiten 104 bis 108 zwar bereits gezeigt, wie Sie einen Mini-PC bauen können, allerdings geht es auch noch viel kleiner: Mit Komplett-Systemen, die vollständig für geringe Abmessungen optimiert sind. Vier dieser speziellen Geräte wollen wir nun auf Herz und Nieren prüfen.

INTEL NUC

Intel bietet mit dem Next Unit of Computing (kurz: NUC) ein Barebone-System (ohne Arbeitsspeicher und Festplatte) an, das eine hohe Ivy-Bridge-Leistung mit sehr kompakten Abmessungen bietet. Auf der kleinen Platine des NUC sind Intel Core-i-CPUs verlötet. Unser Modell verfügt über einen Intel Core i3-3217U in der Ultra-Low-Voltage-Version. Der Prozessor hat eine thermische Verlustleistung (TDP) von 17 Watt, taktet mit 1,8 GHz und besitzt zu den zwei Kernen auch Hyper-Threading. Da es sich hier um ein Barebone-System handelt, rüsten wir zusätzlich vier Gigabyte Arbeitsspeicher DDR3-1333 und eine mSATA-SSD nach. Um das Gerät auch mit dem Netzwerk verbinden zu können, kommt ein WLAN-Adapter zum Einsatz.

ZOTAC ZBOX NANO XS AD11

Zotac hat schon seit langer Zeit das Zbox-Portfolio im Angebot. Dieses umfasst besonders kompakte PC-Gehäuse mit entsprechend Strom sparender Hardware. Unser Modell ist von Haus aus mit zwei Gigabyte DDR3-Arbeitsspeicher und einen AMD-E450 ausgestattet. Die CPU taktet mit 1,65 Gigahertz und verfügt über zwei Kerne. Von den Abmessungen des Gehäuses her ist die Zbox Nano sogar noch ein Stück kleiner als das NUC von Intel. Allerdings ist die Leistung im Gegensatz zu den Konkurrenten mit Intel CPU auch deutlich geringer.

APPLE MAC MINI

Der Mac Mini von Apple besitzt in unserem Testfeld die mit Abstand stärkste CPU-Leistung. Im Inneren arbeitet ein Intel Core i7-3615QM. Dem Prozessor stehen dabei vier Gigabyte DDR3-1600-Arbeitsspeicher zur Verfügung. Die Bildausgabe übernimmt die integrierte Intel-HD-4000-Grafikeinheit. Um die Vergleichbarkeit zwischen den Geräten erhalten zu können, setzen wir zusätzlich Bootcamp ein, um auch hier Benchmarks unter Windows 7 anfertigen zu können. Natürlich haben wir auch Vergleichstests mit Mac OS X durchgeführt, das zum Teil deutlich effizienter arbeitet als Windows.

ARCTIC MC101-A10

Das Gerät ist von der Größe her eher mit dem Mac Mini zu vergleichen. Die Hardware fällt im Vergleich mit den besonders kleinen Geräten wie NUC und Zbox Nano deutlich leistungsstärker aus. Im Inneren werkelt eine APU von AMD,

ZUSAMMENBAU DES NEXT UNIT OF COMPUTING VON INTEL

Intels neues Next Unit of Computing, kurz NUC, ist ein Barebone-System. Das heißt, es wird lediglich das Gehäuse mit der Hauptplatine und der aufgelöteten CPU angeboten. Der Käufer kann dann den Arbeitsspeicher und auch die SSD selbst wählen. Wir zeigen Ihnen, wie Sie die Komponenten korrekt zusammenfügen.

SO-RAM



WLAN-KARTE



MSATA-SSD



die A10-4600M. Die TDP liegt hier bei vergleichsweise hohen 35 Watt. Allerdings stehen auch vier Kerne mit einem maximalen Takt von 3,2 GHz bereit. Dabei ist die Radeon HD7660G für die Bildausgabe zuständig, dazu kommen acht Gigabyte DDR3-1600-Arbeitsspeicher. Das Gewicht ist mit einem Kilogramm höher als bei den anderen Kandidaten. Bei dem Gerät von Arctic sollten Sie allerdings darauf achten, dass die Oberseite im Betrieb sehr warm wird. Das aus Alu gefertigte Gehäuse führt nämlich gleichzeitig auch Wärme ab.

DIE GRÖSSE ENTSCHEIDET

Je kleiner die Geräte, desto weniger Platz steht für die Anschlüsse zur Verfügung. Zudem müssen Sie die Anschaffung teurerer Hardware in Kauf nehmen. SSDs mit MSATA-Anschluss sind beispielsweise relativ hochpreisig. Auch über die Integration ins Netzwerk muss man sich Gedanken machen. Die getestete Version Next Unit of Computing von Intel bietet beispielsweise keinen LAN-Anschluss und eine WLAN-Karte, die über einen Mini-PCI-Express-Slot angeschlossen wird, liegt auch nicht im Lieferumfang. Allerdings steht auch eine Variante mit Ethernet-Port zur Verfügung. Zotac bietet hier deutlich mehr Möglichkeiten: Die Zbox Nano verfügt über einen Ethernet-Port und über WLAN. Die größeren Geräte wie der Mac Mini und das MC101-A10 von Arctic besitzen hingegen jeweils einen LAN-Anschluss.

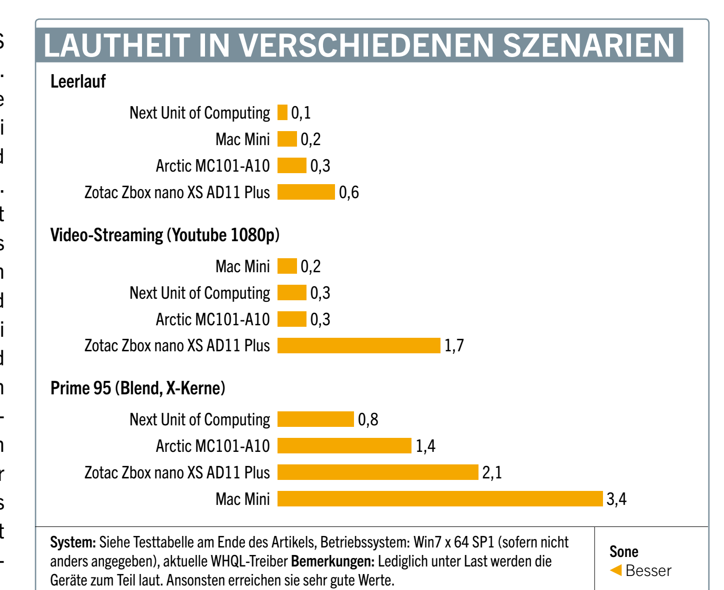
ERWEITERBARKEIT

Während es Intels NUC beispielsweise lediglich als Barebone-System gibt, können Sie die Zbox Nano XS auch als Komplettsystem kaufen. Wir erhileten für diesen Artikel die Plus-Version, die bereits über zwei Gigabyte DDR3-Arbeitsspeicher und eine 64 GByte große SSD verfügt. Die Preise sind daher auch nur mit Bedacht zu vergleichen. Für das NUC sind neben dem eigentlichen System auch Arbeitsspeicher und eine Festplatte erforderlich. Dabei müssen Sie SO-RAM kaufen und auch eine MSATA-SSD. Beachten Sie zudem, dass es bei der NUC verschiedene Versionen gibt. Wir haben die Variante ohne LAN-Port, aber mit Thunderbolt getestet. Dieses Modell verfügt von Haus aus nicht über eine WLAN-Karte. Hier benötigen Sie im Zweifel noch ein Modell, das über Mini-PCI-Express oder USB angeschlossen wird. Der Mac Mini ist ähnlich der Zbox ein komplettes System. Auch das Arctic MC101-A10 besitzt bereits alle nötigen Komponenten, kann aber im Gegensatz zum Mac Mini noch mit anderen Komponenten ausgestattet werden.

LEISTUNGSAUFNAHME

In Sachen Stromverbrauch können alle Geräte überzeugen. Das beste Verhältnis zwischen Leistung und Verbrauch bietet der Mac Mini. Der verwendete Core i7 sorgt für eine sehr hohe Leistung und ist zugleich genügsam. Unter Mac OS X wird das System sogar noch sparsamer. Während des Video-Streamings per Youtube in Full-HD haben wir lediglich 11,7 Watt gemessen. Bei der Next Unit of Computing und der ZBox Nano liegt die Intel-CPU ebenfalls vor dem E-450 von AMD, sowohl in Sachen Leistung als auch in Sachen Stromverbrauch.

LAUTHEIT IN VERSCHIEDENEN SZENARIEN



System: Siehe Testtabelle am Ende des Artikels, Betriebssystem: Win7 x 64 SP1 (sofern nicht anders angegeben), aktuelle WHQL-Treiber **Bemerkungen:** Lediglich unter Last werden die Geräte zum Teil laut. Ansonsten erreichen sie sehr gute Werte.

ALTERNATIVE FÜR TÜFTLER: RASPBERRY PI

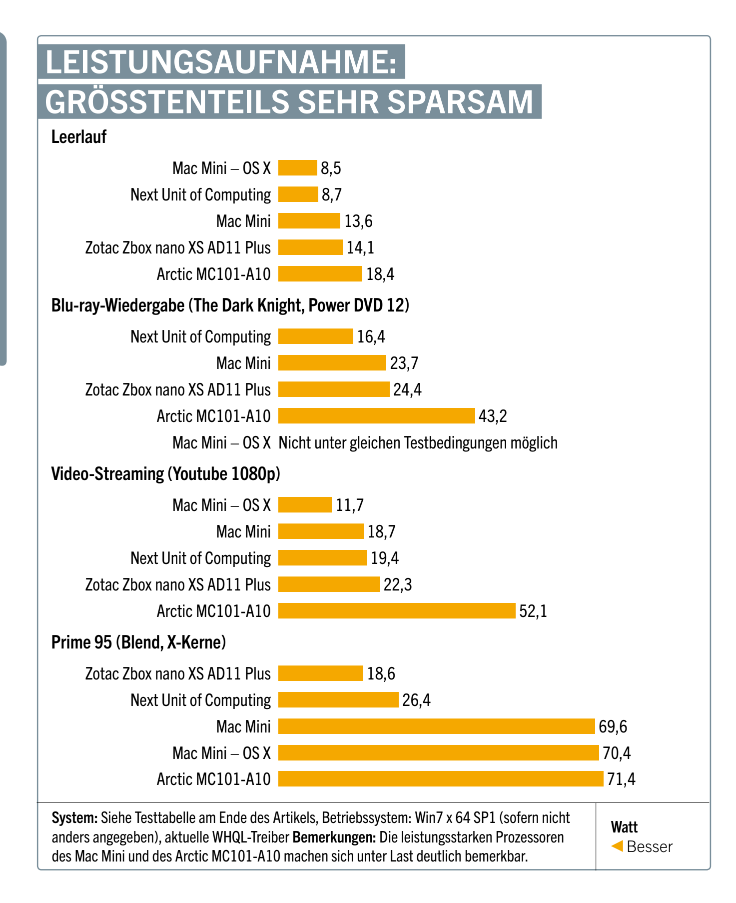
Das Raspberry Pi richtet sich besonders an experimentierfreudige Nutzer, die beispielsweise Software entwickeln wollen.



Die Platine des Raspberry Pi besitzt lediglich die Größe einer Kreditkarte. Allerdings ist auch die Hardwareausstattung,– dem Preis und der Größe geschuldet – nur sehr moderat. Als CPU kommt ein Chip von ARM zum Einsatz, der ARM1176JZF-S. Dieser bietet einen Takt von 700 MHz und lediglich einen Kern.

Für Nutzer stehen zwei Modelle zur Auswahl. Modell A bietet 256 Megabyte SDRAM und lediglich einen USB-2.0-Anschluss, während Modell B über die doppelte Menge an Arbeitsspeicher und zwei USB-Ports verfügt. Ins Netzwerk kommen Sie ebenfalls nur mit Variante B über einen Ethernet-Port. Der Preis des Modells B beträgt in Deutschland etwa 50 Euro. Der Stromverbrauch liegt bei verschwindend geringen 2,5 bis 3,5 Watt.

Bild: www.raspberrypi.org



ANWENDUNGSLEISTUNG

Die Zbox Nano XS reicht zwar für den Office-Gebrauch und auch für die Wiedergabe von Full-HD-Videomaterial, ist aber für aufwendigere Anwendungen nicht geeignet. Die Next Unit of Computing zieht in den Anwendungsbenchmarks bereits spielend am E-450 vorbei. Wirklich viel Leistung bieten aber erst die größeren Geräte Mac Mini und MC101-A10. Der Core i7 des Mac Mini bewältigt auch sehr rechenaufwendige Programme, allerdings schnellt in diesen Bereichen auch der Stromverbrauch deutlich in die Höhe. Schließlich liegt die TDP mit 45 Watt auch 28 Watt über der des Core i3-3217U aus dem NUC.

LEISE, ABER HÖRBAR

Die Lautheitswerte fallen zum Großteil sehr gut aus, vor allem bei 2D-Anwendungen, die keine allzu starke Belastung des Prozessors mit sich bringen. Unter Prime 95 werden dann allerdings alle Geräte hörbar. Als lautester Kandidat bei alltäglichen Anwendungen wie Video-Streaming oder Blu-ray-Wiedergabe entpuppte sich die Zbox Nano XS. Dies liegt vermutlich daran, dass simple Aufgaben die APU bereits vor eine große Herausforderung stellen und diese daher nicht mit niedrigem Takt laufen kann. Unter extremer Last wird allerdings der Mac Mini zum lautesten Testobjekt – 3,4 Sone erreicht das Gerät von Apple bei hoher Auslastung mit Prime 95. Dafür bleibt es stets unbedenklich kühl. ❑

FAZIT

Klein, aber oho!

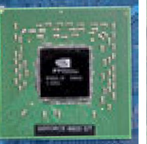
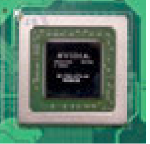
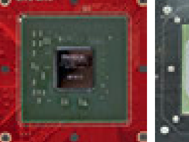
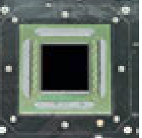
Die Next Unit of Computing ist für die geringe Größe sehr leistungsstark. Für einfache 2D-Anwendungen reicht hingegen die Zbox Nano XS. Wer noch mehr Leistung will, braucht eines der beiden größeren Systeme aus unserem Vergleich: das MC101-A10 (gute GPU, günstig) oder den Mac Mini (sehr schnelle CPU, sowohl OS X als auch Windows nutzbar). Die Leistungsaufnahme ist bei allen Systemen gut.

MINI-KOMPLETT-SYSTEME

	Über ein Liter Volumen	Über ein Liter Volumen	Unter ein Liter Volumen	Unter ein Liter Volumen
Produkt	Mac Mini	MC101-A10	Next Unit of Comp. (DC3217BY)	Zbox Nano XS AD11 Plus
Hersteller	Apple	Arctic	Intel	Zotac
Preis	Ca. € 780,-	Ca. € 660.-	Ca. € 290,-	Ca. € 320,-
PC Games-Preisvergleich	www.pcgames.de/preisvergleich/856421	www.pcgames.de/preisvergleich/842907	www.pcgames.de/preisvergleich/864827	www.pcgames.de/preisvergleich/763031
Weitere verfügbare Konfigurationen (Preis)	Intel Core i5-3210M, 500 GByte HDD (Ca. € 580,-) Intel Core i7-3615QM, 2 TByte Fusion Drive (ca. € 970,-)	AMD A10-4600, 8 Gigabyte RAM, keine HDD (Ca. € 500,-) AMD A10-4600, 4 Gigabyte RAM, 1 TByte HDD (ca. € 620,-)	Intel Core i3-3217U, 2 x HDMI, 3 x USB 2.0, Gigabit-LAN, kein Thunderbolt (ca. € 260,-)	Barebone statt Komplett-PC: AMD E-450, kein RAM, keine MSATA-SSD (ca. € 220,-)
Im Test verwendete Komponenten				
CPU	Intel Core i7-3615QM	AMD A10-4600	Intel Core i3-3217U	AMD E-450
RAM (SO-DIMMs)	4 Gigabyte DDR3-1600	8 Gigabyte DDR3-1600	4 Gigabyte DDR3-1333*	2 Gigabyte DDR3-1333
SSD	120 GByte (als Fusion Drive)	Nicht verwendet	Crucial 256 GByte (mSATA)*	64 GByte (MSATA)
HDD	Hitachi 1 TByte, 5.400 RPM	WD 1 TByte, 5.400 RPM	Nicht verwendet	Nicht verwendet
Eigenschaften				
Abmessungen in mm (B x L x H)	197,0 x 197,0 x 36,0	226,0 x 168,0 x 32,0	116,6 x 112,0 x 39,0	107,0 x 106,5 x 42,0
Volumen in l (dm³)	1,4	1,21	0,51	0,48
Gewicht in kg	1,35	1,19	0,51	0,34
Anschlüsse	HDMI, 4 x USB 2.0, Thunderbold, Gigabit LAN, Card-Reader, Firewire, Kopfhörer, Mikrofon	HDMI, 5 x USB 2.0, 3 x USB 3.0, Gigabit-LAN, Card-Reader, E-SATA, Kopfhörer, Mikrofon, Optical Audio-Output	HDMI, 3 x USB 2.0, Thunderbold	HDMI, 3 x USB 2.0, 2 x USB 3.0, Gigabit LAN, Card-Reader, E-SATA, Kopfhörer, Mikrofon
Leistung				
Leistungsaufnahme in Watt (Leerlauf)	13,6 (8,5 unter OS X)	18,4	8,7	14,1
Leistungsaufnahme in Watt (Blu-ray)	23,7 (nicht mit gleichen Testbed. möglich)	43,2	16,4	24,4
Leistungsaufn. in Watt (Video-Streaming)	18,7 (11,7 unter OS X)	52,1	19,4	22,3
Leistungsaufnahme in Watt (Prime 95)	69,6 (70,4 unter OS X)	71,4	26,4	18,6
Cinebench R11.5 x64 in Punkten	6,65	2,05	1,81	0,63
x264 HD 4.0 in Fps	36,6	12,9	10,3	3,2
7-Zip in KByte pro Sekunde	17.687	6.618	4.767	1.855
FAZIT	+ Sehr hohe Leistung + Nutzung von OS X und Windows möglich − Hoher Preis	+ Gutes Preis-Leistungs-Verhältnis + Viele Anschlüsse − Heiß unter Last	+ Hohe Effizienz + Starker Prozessor − Wenig Zubehör, teuer	+ Viel Zubehör + Extrem klein − Leistung
	Wertung: ★★★★½	Wertung: ★★★★☆	Wertung: ★★★½☆	Wertung: ★★☆☆☆

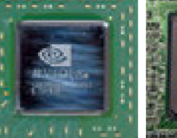
*Von uns eingebaut, System wird als Barebone geliefert





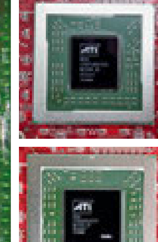




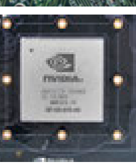
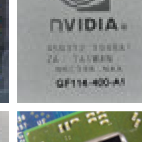
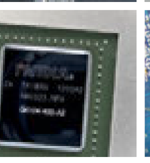


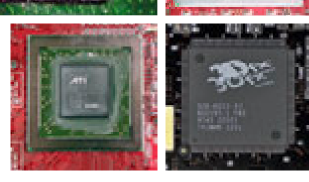
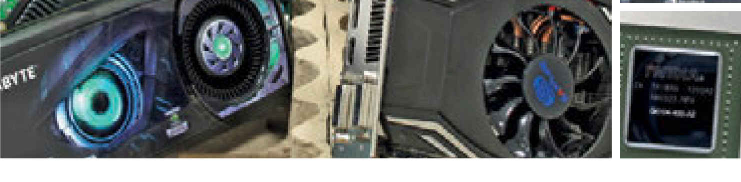








100 Grafikchips im (Mega-)Test

Von: Carsten Spille/
Raffael Vötter

Viele Grafikkartentests bieten aus Platz- und Zeitgründen oft wenige Vergleichsmodelle. Wir dagegen zitieren 100 Grafikchips ins Testlabor.

Wo hat es das schon mal gegeben? Unglaubliche 100 Grafikchips haben wir durch unsere Benchmarks gejagt, um Ihnen den ultimativen Vergleich zu ermöglichen. Denn eine der häufigsten Klagen, welche unsere Redaktion in Bezug auf die Grafikkartentests erreicht, lautet schlicht: „Warum ist meine Karte nicht in den Benchmarks?“

Von der langsamen Geforce FX 5200 Ultra bis hin zu den aktuellen Top-Modellen Radeon HD 7970 und Geforce GTX 680 haben wir schnelle, langsame, teure, günstige, verbreitete und seltene Single-GPU-Karten geprüft – und ehrlich gesagt haben wir dabei nicht nachgezählt, ob Geforce- oder Radeon-Modelle häufiger vertreten sind. Viel Spaß beim Schmökern und Vergleichen!

MEGA-AUFWAND

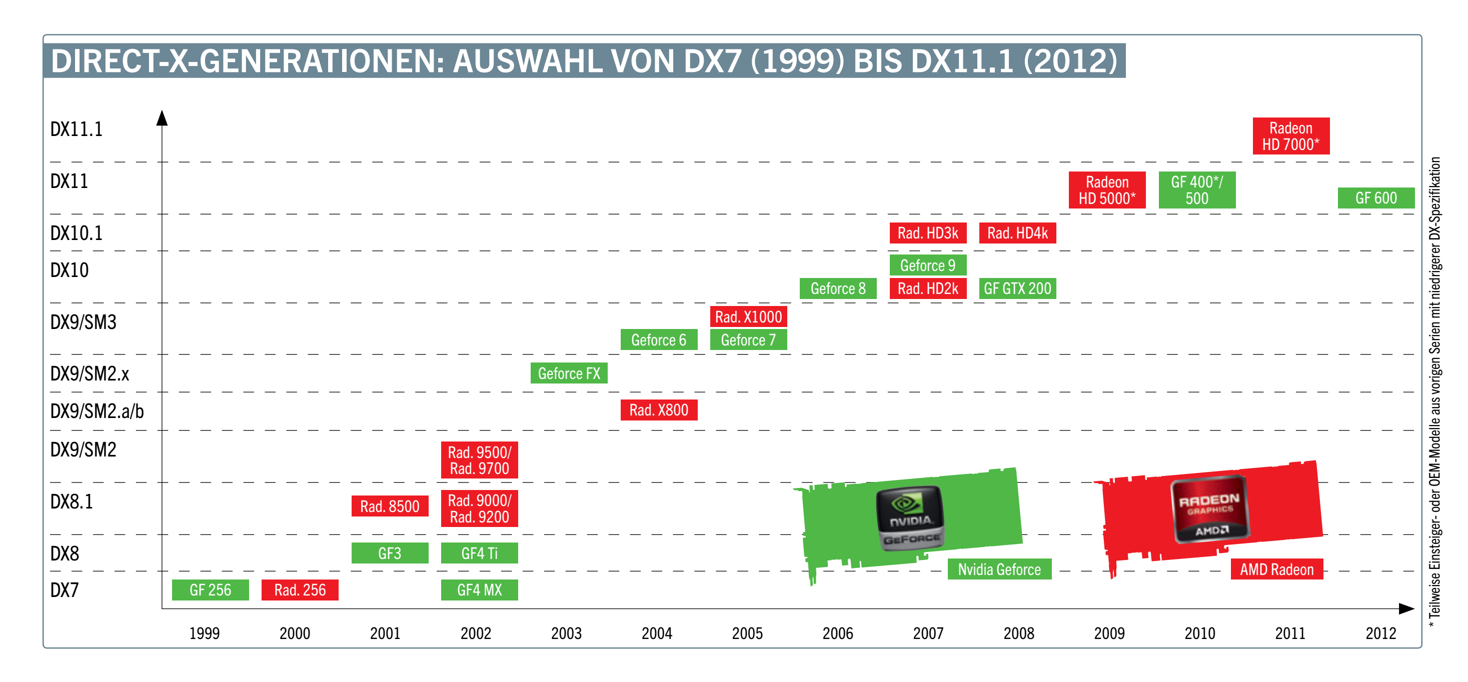
Rekordverdächtige einhundert Grafikchips haben wir in zweien unserer sieben Benchmarks vermessen – zählt man die unter neuem Namen erneut auf den Markt gekommenen Modelle mit, sind es sogar noch einige mehr. Allerdings mussten wir zum Vergleich aller Chips ein paar Kompromisse eingehen. Zum Beispiel konnten wir nicht überall dasselbe System verwenden: Seit den Dinosauriern der ersten Direct-X-9-Generation bis zu den heute aktuellen Modellen hat sich die Schnittstelle von AGP 8x zu PCI-Express (3.0) geändert.

Auch die Auswahl der Benchmarks mussten wir dem breiten Testfeld entsprechend vornehmen. Damit geht einher, dass die Leistungswerte in diesem Artikel separat, das heißt für sich betrachtet werden sollten – maßgeblich für die Performance in aktuellen Spielen und unsere Kaufempfehlungen ist nach wie vor der moderne Leistungsindex.

In diesem Zusammenhang weisen wir außerdem darauf hin, dass die meisten älteren Spiele weniger Compute-lastig als moderne Titel sind. Das bedeutet, dass der Aufwand, um jedes einzelne Pixel zu berechnen, geringer ausfällt und daher Flaschenhälse auch in anderen Bereichen der Rendering-Pipeline auftauchen. Die Stencil-Schatten, die zum Teil in Futuremarks 3D Mark 03, in **Fear** und im Open-GL-Shooter mit Doom-3-Engine **Prey** genutzt werden, sind gute Beispiele, da sie enorm viel Raster-Füllrate in den ROPs verschlingen, die in der Folge limitieren – ein solcher Flaschenhals ist in modernen Spielen nahezu ausgeschlossen.

In Sachen Testverfahren dürfte zunächst einleuchten, dass wir AGP-Karten nicht auf unserem aktuellen PCI-Express-System vermessen können. Die gute Nachricht: Da diese älteren Modelle in wesentlich geringerem Maße von einem CPU-Limit betroffen sind, genügt uns ein Core-2-Duo-System mit 3,5 GHz Takt als Basis des AGP-Rechners, um die letzten Pixel aus Modellen wie der beliebten Radeon 9800 Pro und deren zeitgenössischer Konkurrenz Geforce FX 5950 Ultra zu quetschen. Für Beschleuniger mit modernerer System-

DIRECT-X-GENERATIONEN: AUSWAHL VON DX7 (1999) BIS DX11.1 (2012)



schnittstelle setzen wir auf einen aktuellen, moderat übertakteten Intel Core i7 – weitere Details zum Testsystem finden Sie am Fuße der jeweiligen Benchmarkdiagramme und im Infokasten über die Treibersituation.

Bei den überprüften aktuellen Grafikkarten haben wir uns an der Verbreitung bei den Lesern orientiert. Aufgrund der kaum vergleichbaren Spielerfahrung auf Multi-GPU-Systemen (SLI/Crossfire) haben wir bei den modernen Grafikkarten Modelle mit mehr als einem Chip nicht berücksichtigt. Auch ohne Multi-Chip-Boliden ist die Streubreite des Tests gewaltig – mehr als Faktor 200 spannt sich zwischen der schnellsten und der langsamsten Grafikkarte.

Doch auch in der PCI-Express-Ära gab es noch etliche Modelle mit nur grundlegender DX9-Technik, die viele moderne Spiele überhaupt nicht starten können. Das hat unsere Auswahl der Benchmarks ebenso beeinflusst wie die enorm große Fps-Spanne, die es abzudecken galt. Viele der älteren Spielszenarien, die bei uns aufgrund ihrer höheren Aussagekraft die regulären Benchmarks dominieren, sind schon vor Jahren ins CPU-Limit gelaufen und damit für diesen Test nutzlos – beispielsweise **NfS: Most Wanted** (2005) oder **Carbon** (2006). Hinzu kommt, dass viele neuere Spiele nicht von allen Karten dargestellt werden können und deshalb nicht infrage kommen. Falls Sie also die einst beliebte und verbreitete Radeon-X8x0-Reihe aus dem Hause Ati (jetzt AMD) vermissen, dann aus diesem Grund – das maximal unterstützte Shader-Modell 2.0 respektive 2.x genügt modernen Spielen nicht, SM3 und neuer ist Pflicht.

SPEZIELLE TESTS

Futuremarks 3D Mark 03, unser erster Benchmark, zeigt zwischen der langsamsten und der schnellsten gemessenen Karte einen Leistungsunterschied von Faktor 100 – die in einem vorherigen GPU-Round-up noch mitgetesteten DX7- und DX8-Chips haben wir außen vor gelassen. Alle Karten konnten und mussten also das gleiche Programm absolvieren, da wir von „echtem" FP16-HDR-Rendering Abstand nahmen.

Für den Visual Stress Test von **Counter Strike: Source** wichen wir auf die nach wie vor bei Steam verfügbare Beta-Version aus, da die aktualisierte Variante seit etwa Mai 2011 einen Bug bei der Kameraausrichtung hat, den Valve offenbar nicht beheben möchte. Unsere weiteren Spieletests bestehen aus der Multiplayer-Demo von **Fear** sowie einem auf Version 1.4 gepatchten **Far Cry**. Beide laufen in der Full-HD-Auflösung 1.920 x 1.080 samt 4x Multisample-Antialiasing und 16:1 AF – der aktuellen Standardeinstellung für PC-Spiele.

Um speziell moderne DX11-Beschleuniger zu fordern, haben wir zwei zusätzliche Tests durchgeführt: Einmal handelt es sich dabei um die Research-Demo von **Far Cry**, die wir in diesem Falle jedoch mit dem extrem leistungsfressen-

GPU-ENTWICKLUNG IM HIGH-END: NVIDIA GEFORCE

Die jeweils schnellsten Vertreter ihrer Generation im Vergleich

Faktor zur Basis 7900 GTX

10
8
6
4
2
0

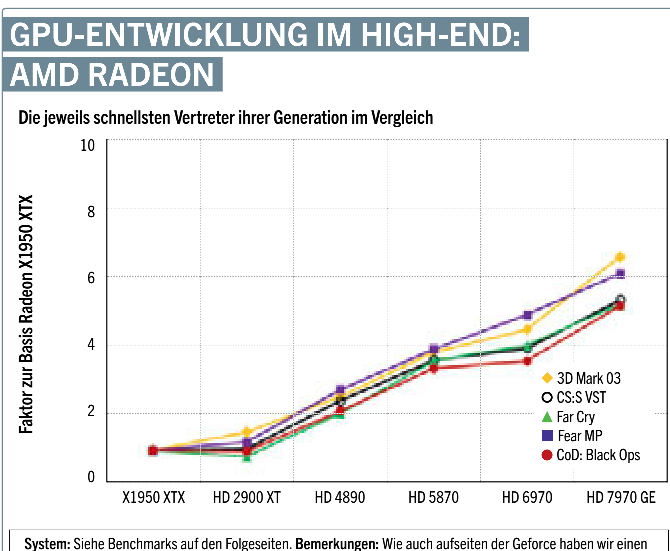
7900 GTX
8800 Ultra
GTX 285
GTX 580
GTX 680

3D Mark 03
CS:S VST
Far Cry
Fear MP
Prey

System: Siehe Benchmarks auf den Folgeseiten. **Bemerkungen:** Einen Ausreißer – **CoD: Black Ops** – haben wir hier nicht abgedruckt, da er aufgrund der unterdurchschnittlich schlechten Leistung der 7900 GTX das Bild zu stark verzerren und die anderen Karten in ein unverhältnismäßig gutes Licht rücken würde.

GPU-ENTWICKLUNG IM HIGH-END: AMD RADEON

Die jeweils schnellsten Vertreter ihrer Generation im Vergleich



System: Siehe Benchmarks auf den Folgeseiten. **Bemerkungen:** Wie auch aufseiten der Geforce haben wir einen Ausreißer ausgeblendet: Die glatte „0" in Prey, welche die X1950 XTX aufgrund des fehlenden Open-GL-ICDs im Catalyst 10.2 verbucht, würde das Diagramm für dieses Spiel ad absurdum führen.

AKTUELLE TREIBERSITUATION BEI AMD UND NVIDIA

Sowohl Geforce- als auch Catalyst-Treiber sind angesichts ihrer Komplexität erstaunlich fehlerarm, jedoch hakt es noch hier und da.



Regelmäßig zum Erscheinen eines wichtigen neuen Spiels veröffentlichen AMD wie auch Nvidia neue Versionen ihrer jeweiligen Treibersoftware. Die meiste Aufmerksamkeit der Programmierer erfahren dabei naturgemäß die aktuellen Produktlinien, während ältere, aber noch weit verbreitete Generationen oft nur noch wenig von neuen Treibern profitieren, nachdem sie abgelöst wurden.

Gerade im Rahmen unserer Hantiererei mit älteren Modellen fiel folgerichtig dann auch so manch kleines (oder größeres Problem auf). Während AMD den regelmäßigen Treibersupport auf Direct-X-11-Modelle, also Radeon-Karten ab HD 5450, beschränkt, unterstützen Nvidias neue Treiber immerhin noch die komplette Direct-X-10-Garde. Allein schon aus diesem Grunde konnten wir nicht durchgehend die aktuellen Beta-Treiber Catalyst 12.11 und Geforce 310 nutzen, sondern mussten für einige DX10- und ältere Karten auf deren jeweils aktuelle Treiberversionen ausweichen. Bei AMD ist das der Legacy-Catalyst 12.6 für die HD-2000- bis -4000-Reihe und von den X1000-Radeons abwärts der Legacy-Catalyst 10.2.

Bei Nvidia erfolgte der Support-Schnitt erst beim Wechsel auf die 310er-Serie: Der 306.97er-Geforce-Treiber versorgt noch alle Karten bis hinunter zur Geforce-6-Reihe, jüngere Versionen wie der 310.70 sind den DX10-/11-Modellen und neuer vorbehalten. Lediglich für noch ältere Karten mussten wir auf Windows XP und den Geforce-Treiber 175.16 zurückgreifen.

Auch kuriose Bugs sind bei unseren Tests aufgefallen. **Call of Duty: Black Ops**, eines unserer Benchmarkspiele, läuft lediglich auf der aktuellen HD-7000-Reihe mit GCN-Architektur rund. Die älteren HD-6000- und HD-5000-Serien produzieren nur bis einschließlich des Catalyst 12.4 WHQL hohe Bildraten; mit dem 12.6 WHQL sinkt die Leistung leicht, ab dem 12.8 um bis zu 45 Prozent! AMD wurde von uns darüber in Kenntnis gesetzt. Die **Black Ops**-Werte der HD-6000-/5000-Karten in diesem Artikel entstanden folgerichtig mit dem Catalyst 12.4 WHQL.

den Supersample-Antialiasing ablaufen lassen. Der zweite DX11-Test ist der 3D Mark 11 von Futuremark in der Extreme-Voreinstellung. Dieser legt besonderen Wert auf eine hohe Compute- und Tessellationsleistung – die beiden Kernmerkmale von Direct X 11.

AUSWERTUNG

Jeden Einzelwert der Benchmark-Lawine zu erläutern, würde den Rahmen dieses Artikels sprengen und könnte Bücher füllen. Wir beschränken uns daher auf die markantesten Ergebnisse dieses Generationenvergleichs – und eine Siegerehrung. Die tapfersten Streiter im Kampf gegen den Staub der Jahre sind Atis Radeon X1950 XTX und Nvidias Geforce 8800 GTX/Ultra. Zwar leidet das kanadische Topmodell von 2006 an Problemen mit der Open-GL-API, kann sich bei den Direct-3D-Tests jedoch gut in Szene setzen: Die ehemalige Konkurrenz Geforce 7900 GTX dagegen ist meist kein würdiger Gegner mehr; vereinzelt kommt der Veteran auch an den eigenen Nachfolgern HD 2900 XT und HD 3870 vorbei. Das Open-GL-Leiden tritt übrigens nicht auf, wenn Sie Windows XP benutzen – passend zu einem DX9-Grafikchip.

Die erste DX10-Grafikkarte, Nvidias Geforce 8800 GTX vom November 2006, leistet sich keine Ausfälle und reicht sogar heutzutage zum Spielen – wenn man es mit der Kantenglättung nicht übertreibt. In der Rangliste erreicht die Karte erstaunlich oft immer noch eine Platzierung im unteren Mittelfeld. Neben der Radeon HD 4850 (Verkaufsstart war August 2008) gehört die Fermi-Mittelklasse Geforce GTS 450 (Launch: September 2011) hier zu ihrer Nachbarschaft. Die im Mai 2007 nachgeschobene 8800 Ultra ist teilweise in der Lage, es mit der Radeon HD 7750/5770/4870 oder GTX 650 (**CSS VST**) aufzunehmen. Das gute Abschneiden verdanken die G80-Karten ihrer effizienten Unified-Shader-Architektur sowie dem damals großzügigen Speicherausbau von 768 Megabyte.

Natürlich lässt sich das Pferd auch von hinten aufzäumen und man könnte sagen: Erschreckend, dass einst sündhaft teure Modelle – die 8800 Ultra kostete bei Verkaufsstart etwa 700 Euro – von modernen 100-Euro-Grafikkarten abgehängt werden. Dabei trifft es Käufer einer 8800 Ultra noch relativ milde, wenn man sich das Folgende vor Augen führt: Die Radeon 9700 Pro, im Herbst 2002 und viele Jahre danach wegen ihrer Leistung gefeiert, wird von der Geforce 8400 GS überholt. Dabei galt Letztere schon bei ihrem Erscheinen im Jahr 2006 als der Inbegriff von Langsamkeit. Das ist Fortschritt! ❑

TECHNISCHE SPEZIFIKATIONEN AUSGEWÄHLTER GEFORCE- UND RADEON-REFERENZKARTEN (HIGH-END)

Jahr	1999	2001		2002		2003	2004		2005		2006
	Geforce 256	Geforce 3	Radeon 8500	GF4 Ti 4600	Radeon 9700 Pro	Geforce FX 5800 Ultra	Geforce 6800 Ultra	Radeon X850 XT-PE	Geforce 7800 GTX	Radeon X1800 XT	Geforce 7900 GTX
Chip	NV10	NV20	R200	NV25	R300	NV30	NV40	R480	G70	R520	G71
Erfüllt Direct X ...	7	8	8.1	8	9 (SM2.0)	9 (SM2.X)	9 (SM3)	9 (SM2.X)	9 (SM3)	9 (SM3)	9 (SM3)
Herstellungstechnik	220 nm	180 nm	180 nm	150 nm	150 nm	130 nm	130 nm	130 nm	110 nm	90 nm	90 nm
Transistoren	22 Mio.	57 Mio.	60 Mio.	63 Mio.	107 Mio.	110 Mio.	222 Mio.	160 Mio.	302 Mio.	321 Mio.	278 Mio.
Systemschnittstelle	AGP 2x	AGP 4x	AGP 4x	AGP 4x*	AGP 8x	AGP 8x	AGP 8x*	AGP 8x*	PCI-E. 1.1	PCI-E. 1.1	PCI-E. 1.1
Takt GPU	120 MHz	200 MHz	275 MHz	310 MHz	325 MHz	500 MHz	400 MHz	540 MHz	430 MHz	625 MHz	650 MHz
Pipeline-Konfiguration**	4x1x1	4x2x1	4x2x1	4x2x1	8x1x1	4x2x2	16x1x2	16x1x1	24x1x2	16x1x1	24x1x2
Pixel-Füllrate (GPix/s)	0,48	0,8	1,1	1,2	2,6	2,0	6,4	8,64	6,9	10,0	10,4
Texel-Füllrate (GTex/s)	0,48	1.6	2,2	2,4	2,6	2,6	6,4	8,64	10,3	10,0	15,6
Z-Füllrate (GZix/s)	0,48	0,8	1,1	1,2	2,6	4,0	12,8	8,64	13,8	10,0	20,8
Rechenleistung (GFLOPS)	–	–	–	–	(FP24: 20,8)	16,0	51,2	(FP24: 69,1)	165,1	83,2	249,6
Takt Grafikspeicher (Übertragungsstd.)	166 MHz (SDR-SG)	230 MHz (DDR-SG)	275 MHz (DDR-SD)	325 MHz (DDR-SD)	310 MHz (DDR-SD)	500 MHz (DDR2)	550 MHz (GDDR3)	590 MHz (GDDR3)	600 MHz (GDDR3)	750 MHz (GDDR3)	800 MHz (GDDR3)
Übertragungsrate RAM	2,7 GB/s	7,4 GB/s	8,8 GB/s	10,4 GB/s	19,8 GB/s	16,0 GB/s	35,2 GB/s	37,4 GB/s	38,4 GB/s	48 GB/s	51,2 GB/s
Speichermenge (typisch)	32 MByte	64 MByte	64 MByte	128 MByte	128 MByte	128 MByte	256 MByte	256 MByte	256 MByte	512 MByte	512 MByte

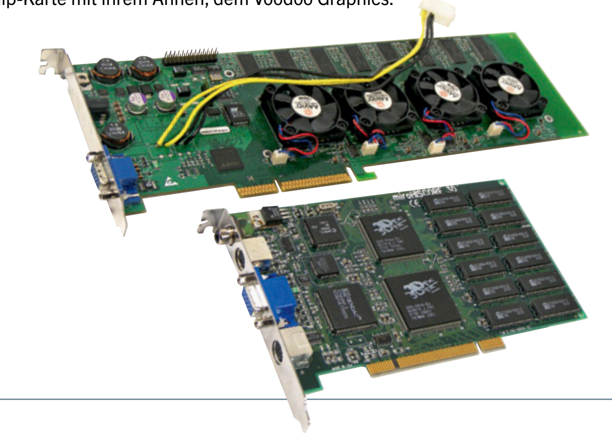
* Ursprüngliche Schnittstelle, später modernisiert (teils per Brückenchip) ** Pixel x Texel x ROPs

GRAFISCHE GESCHICHTSSTUNDE

Auf ein Menschenleben umgemünzt ist die 3D-Beschleunigung nicht einmal volljährig. Der folgende Bericht handelt von ihrer Kindheit.

Es wäre uns eine Freude, die Leistung aller jemals erschienenen Grafikkarten auf demselben Computer mit demselben Betriebssystem und demselben Spiel zu überprüfen, doch das ist unmöglich. In den Kindertagen der 3D-Beschleunigung kämpften unzählige Hersteller mit proprietären Standards um einen Teil des Kuchens, eine einheitliche Programmierschnittstelle fehlte – Direct 3D, wie wir es heute kennen, war noch nicht reif. Wie treue PC Games-Leser aus diversen Retro-Specials wissen, kam der Stein erst durch die Firma 3Dfx (später mit kleinem „d") ins Rollen. Deren Voodoo Graphics bot Ende 1996 als erster 3D-Beschleuniger – zum Betrieb musste eine 2D-Karte vorhanden sein – ein überzeugendes Paket aus Rohleistung und Nutzbarkeit. Zahlreiche Spiele wurden an 3Dfx' Programmierschnittstelle „Glide" angepasst und liefen fortan nicht nur mit gefilterten Texturen, sondern auch mit meist ordentlichen Bildraten. Die Konkurrenz um Nvidia, ATI (AMD), S3 und Matrox war zunächst aus dem Rennen, holte in den Folgejahren aber rapide auf, was letztlich zum Aus bei den Voodoo-Machern führte: Ende 2000 gingen alle verwertbaren 3dfx-Patente und -Technologien an den Erzrivalen Nvidia. Einzig Ati, seit 2006 die Grafiksparte von AMD, kann den Kaliforniern bis heute Paroli bieten – die anderen Konkurrenten sind Geschichte oder bedienen Nischenmärkte bzw. das Handheld-Segment.

3dfx' Voodoo 5 6000, das für Ende 2000 geplante Flaggschiff der VSA-100-Serie, schaffte es nicht auf den Markt. Einzig funktionsfähige Prototypen in den Händen loyaler Fans (Liste unter: http://goo.gl/QYWyd) geben Aufschluss über die Leistung der V5 6000 – einen Benchmark sehen Sie rechts. Das Bild unten zeigt die Vier-Chip-Karte mit ihrem Ahnen, dem Voodoo Graphics.



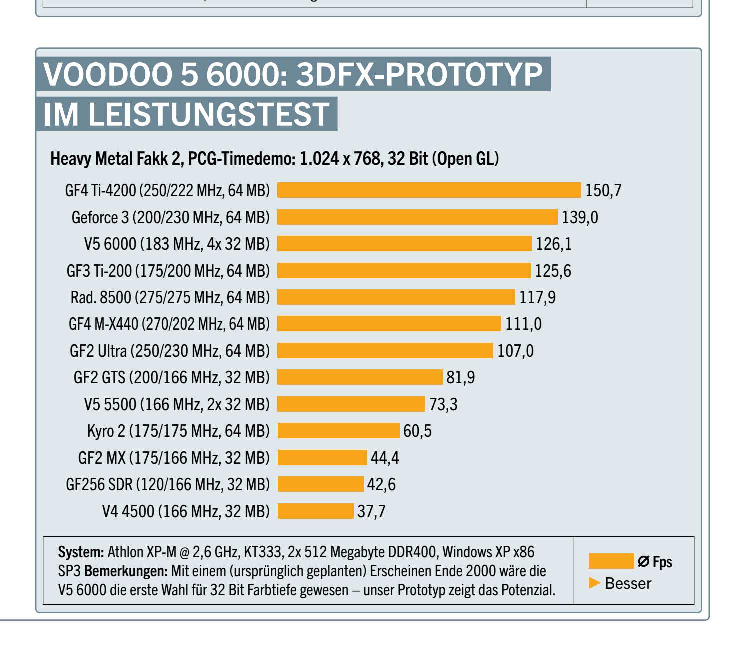
LEISTUNG: GPU-VETERANEN VON 1996 BIS 2000

Unreal, Nali-Castle-Rundflug: 640 x 480, 16 Bit (Voodoos: Glide, sonst D3D)

Karte	Ø Fps
V5 5500 (166 MHz, 2x 32 MB)	161,3
V2 SLI (90/90 MHz, 2x 12 MB)	128,3
V4 4500 (166 MHz, 32 MB)	122,3
V3 3000 (166 MHz, 16 MB)	120,0
Rage 128 Pro (125/143 MHz, 32 MB)	88,7
Voodoo 2 (90/90 MHz, 12 MB)	75,1
V. Banshee (100 MHz, 16 MB)	51,2
Riva TNT (90/90 MHz, 16 MB)	49,8
Voodoo 1 (50/50 MHz, 4 MB)	18,2
Riva 128 (100/100 MHz, 4 MB)	4,2
Rage 3D Pro (75/90 MHz, 2 MB)	3,8

System: PIII-S (1,4 GHz), i-815, 2x 256 Megabyte PC133-SDR; Windows 98, jeweils letzte Referenztreiber **Bemerkungen:** Unreal läuft auf der Voodoo Graphics flotter als auf der unmittelbaren Konkurrenz, bleibt aber ruckelig. Bei der Voodoo 5 5500 limitiert die CPU.

Ø Fps ▶ Besser

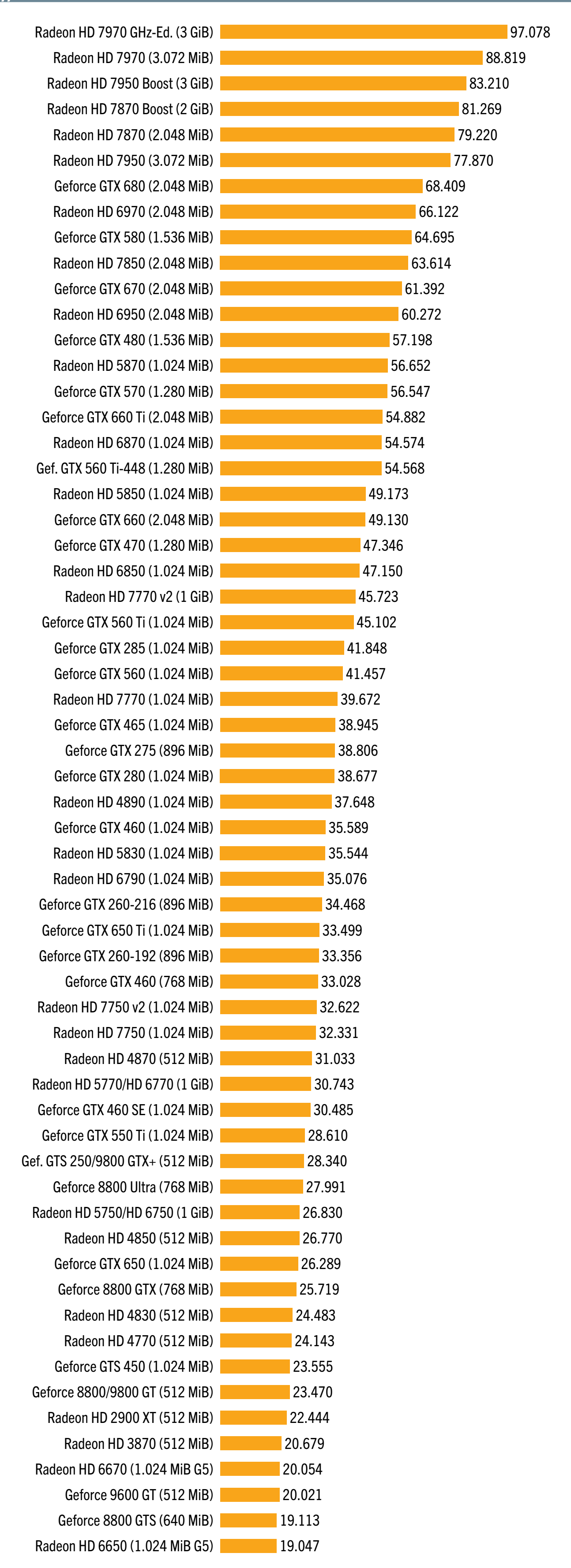


TECHNISCHE SPEZIFIKATIONEN AUSGEWÄHLTER GEFORCE- UND RADEON-REFERENZKARTEN (HIGH-END)

Jahr	2006		2007		2008		2009	2010		2011	2012
	Radeon X1950 XTX	Geforce 8800 GTX	Radeon HD 2900 XT	Radeon HD 3870	Geforce GTX 280	Radeon HD 4870	Radeon HD 5870	Geforce GTX 480	Radeon HD 6970	Radeon HD 7970	Geforce GTX 680
Chip	R580	G80	R600	RV670	GT200	RV770	Cypress	GF100	Cayman	Tahiti	GK104
Erfüllt Direct X ...	9 (SM3)	10.0	10.0	10.1	10.0	10.1	11.0	11.0	11.0	11.1	11.0
Herstellungstechnik	90 nm	90 nm	80 nm	55 nm	65 nm	55 nm	40 nm	40 nm	40 nm	28 nm	28 nm
Transistoren	384 Mio.	681 Mio.	720 Mio.	666 Mio.	1.400 Mio.	956 Mio.	2.150 Mio.	3.000 Mio.	2.640 Mio.	4.312 Mio.	3.540 Mio.
Systemschnittstelle	PCI-E. 1.1	PCI-E. 1.1	PCI-E. 1.1	PCI-E. 2.0	PCI-E. 2.0	PCI-E. 2.0	PCI-E. 2.0	PCI-E. 2.0	PCI-E. 2.1	PCI-E. 3.0	PCI-E. 3.0
Takt GPU (MHz)*	650	575/1.350	743	775	602/1.296	750	850	701/1.402	880	925	1.006/1.058
Shader-Einheiten	48 Vec4 PS**	128 Unified	320 Unified	320 Unified	240 Unified	800 Unified	1.600 Unified	480 Unified	1.536 Unified	2.048 Unified	1.536 Unified
Pixel-Füllrate (GPix/s)	10,4	13,8	11,9	12,4	19,3	12,0	27,2	21,0	28,2	29,6	32,2
Texel-Füllrate (GTex/s)	10,4	18,4	11,9	12,4	48,2	30,0	68,0	42,0	84,5	118,4	128,8
Z-Füllrate (GZix/s)	10,4	110,4	23,8	24,8	154,1	48,0	108,8	179,5	112,6	118,4	257,5
Rechenlstg. (GFLOPS)	249,6	345,6	474,9	496	622	1.200	2.720	1.344,0	2.703,4	3.788,8	3.090,4
Takt Grafikspeicher (Übertragungsstd.)	1.000 MHz (GDDR4)	900 MHz (GDDR3)	825 MHz (GDDR3)	1.125 MHz (GDDR4)	1.107 MHz (GDDR3)	1.800 MHz (GDDR5)	2.400 MHz (GDDR5)	1.848 MHz (GDDR5)	2.750 MHz (GDDR5)	2.750 MHz (GDDR5)	3.004 MHz (GDDR5)
Übertragungsrate RAM	64 GB/s	86,4 GB/s	105,6 GB/s	72 GB/s	141,7 GB/s	115,2 GB/s	153,6 GB/s	177,4 GB/s	176,0 GB/s	264,0 GB/s	192,3 GB/s
Speichermenge (typisch)	512 MByte	768 MByte	512 MByte	512 MByte	1.024 MByte	512 MByte	1.024 MByte	1.536 MByte	2.048 MByte	3.072 MByte	2.048 MByte

* Haupttakt/Shader- oder Boost-Takt ** Plus 8 Vec5-Vertexshader

3D MARK 03 – STANDARD-DURCHLAUF, 1.920 X 1.080, KEIN ANTIALIASING, „OPTIMALE“ FILTERUNG (ENTSPRICHT MAXIMAL 4:1 AF)



Im Gegensatz zum 3D Mark 05 und 06 eignet sich die Version von 2003 auch heute noch als Grafikkartentest.



Als eine der ersten Anwendungen unterstützt Futuremarks **3D Mark 03** die Direct-3D-9-Schnittstelle, setzt sie aber nur im vierten der wertungsrelevanten Tests zwingend voraus – der abgebildete, selbst heute noch ansehnliche Test „Mother Nature“ ist DX9-Territorium. DX8-Karten können immerhin die restlichen drei Szenen darstellen. 3dfx-Chips sind ab dem 3D Mark 03 aus dem Rennen, da selbst der Voodoo 5 das Cube-Mapping-Feature zur Darstellung des ersten von vier Game-Tests („Wings of Fury“) fehlt. Diesen schleusen selbst DX7-Dinosaurier noch durch die Pipeline, liefern aber trotzdem nur eine sehr traurige Vorstellung ab: Die Geforce 256 erreicht 55, eine Geforce 2 Ultra 117 Punkte.

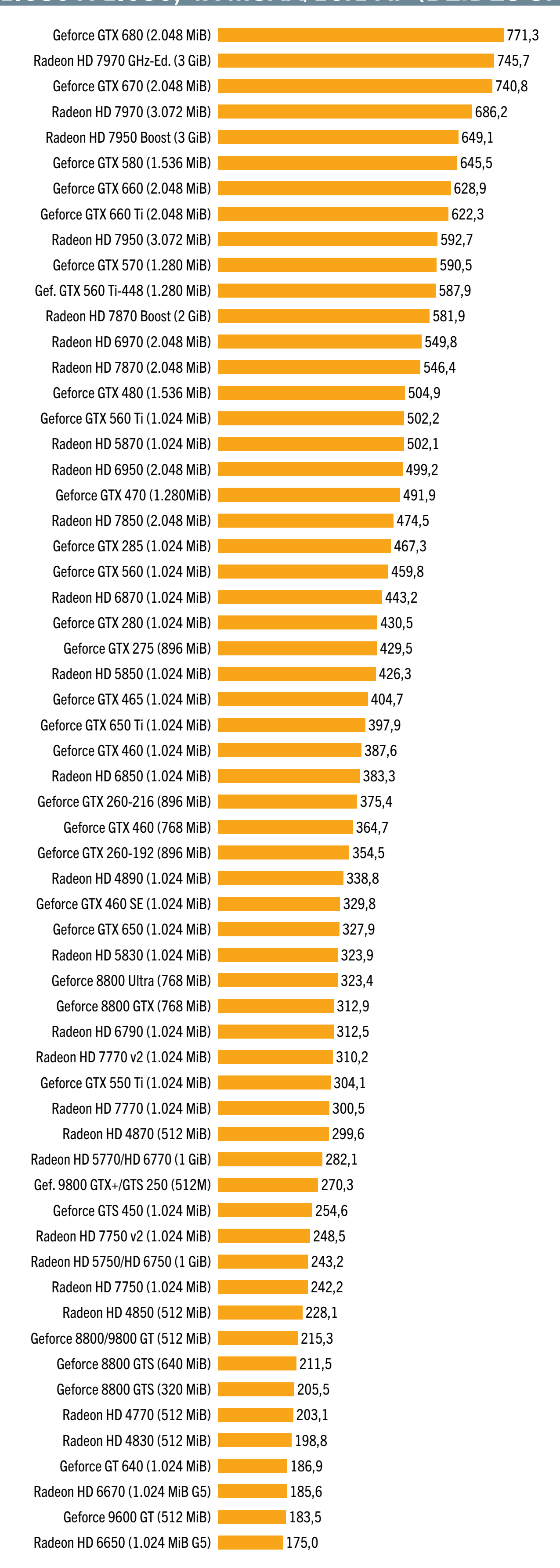
Um die Ansprüche an moderne Karten zu erhöhen, führen wir die Tests in der Full-HD-Auflösung durch. Die restlichen Optionen belassen wir in der Voreinstellung, was auch die Texturfilterung betrifft – der 3D Mark 03 aktiviert höchstens 4:1.

Grafikkarte	Punkte
Radeon HD 5670 (1.024 MiB)	18.695
Geforce 8800 GTS (320 MiB)	18.643
Radeon HD 3850 (256 MiB)	18.170
Geforce GT 640 (1.024 MiB)	17.579
Gef. 8800 GS/9600 GSO (384M)	17.203
Geforce GT 240 G5 (512 MiB)	16.162
Geforce 7900 GTX (512 MiB)	15.710
Radeon X1950 XTX (512 MiB)	14.665
Geforce GT 440/630 (1 GiB G5)	14.249
Radeon HD 4670 (512 MiB)	13.953
Radeon HD 5570 (1.024 MiB)	13.618
Geforce GT 440/630 (1 GiB D3)	12.803
Radeon X1800 XT (512 MiB)	12.595
Geforce GT 220 (1.024 MiB)	11.641
Geforce GT 430 (1.024 MiB)	11.309
Geforce 7800 GTX (256 MiB)	11.248
Radeon X1950 Pro (256 MiB)	10.436
Geforce 8600 GTS (512 MiB)	10.373
Radeon X850 XT-PE (256 MiB)	8.893
Radeon HD 6450 (512 MiB G5)	8.358
Geforce 9500 GT (512 MiB)	7.988
Geforce 7600 GT (256 MiB)	7.947
Geforce 6800 Ultra (256 MiB)	7.864
Radeon HD 2600 XT (256 MiB)	7.734
Radeon HD 3650 (512 MiB)	7.005
Radeon X800 Pro (256 MiB)	6.455
Radeon HD 4550 (512 MiB)	5.316
Geforce 9400 GT (512 MiB)	5.019
Radeon HD 5450 (512 MiB)	4.836
Geforce G 210 (512 MiB)	4.047
Geforce 8500 GT (256 MiB)	3.904
Gef. FX 5950 Ultra (256 MiB)*	3.577
Radeon 9800 Pro (256 MiB)	3.317
Radeon HD 3470 (256 MiB)	3.105
Gef. FX 5800 Ultra (128 MiB)*	3.086
Radeon HD 2400 XT (256 MiB)	2.999
Radeon 9700 Pro (128 MiB)	2.875
Geforce 8400 GS (256 MiB)	2.760
Geforce 6200A (256 MiB)*	1.072
Gef. FX 5200 Ultra (128 MiB)*	985

System: Core i7-3770K @ 4,5 GHz, Z77, 2 x 4 Gigabyte DDR3-1866; Windows 7 x64 SP1, Geforce 310.64 Beta (HQ), Catalyst 12.11 Beta 8 (HQ)/Core i7-860 @ 4,0 GHz, P55, 2 x 2 Gigabyte RAM; Win 7 x64, Geforce 266.58/66, Cat. 11.4 Preview – *AGP: C2D @ 3,5 GHz, PT880 Pro, 2 x 1 Gigabyte RAM; Win XP SP3, Forceware 175.16 **Bemerkungen:** Der 3D Mark 03 bildet eher klassische Grafiklasten als moderne Spiele ab.

Punkte
▶ Besser

CS: SOURCE VIDEO STRESS TEST (STEAM) – MOTION BLUR & COLOR CORRECTION AUS, 1.680 X 1.050, 4X MSAA/16:1 AF (BEIDES SPIELINTERN)

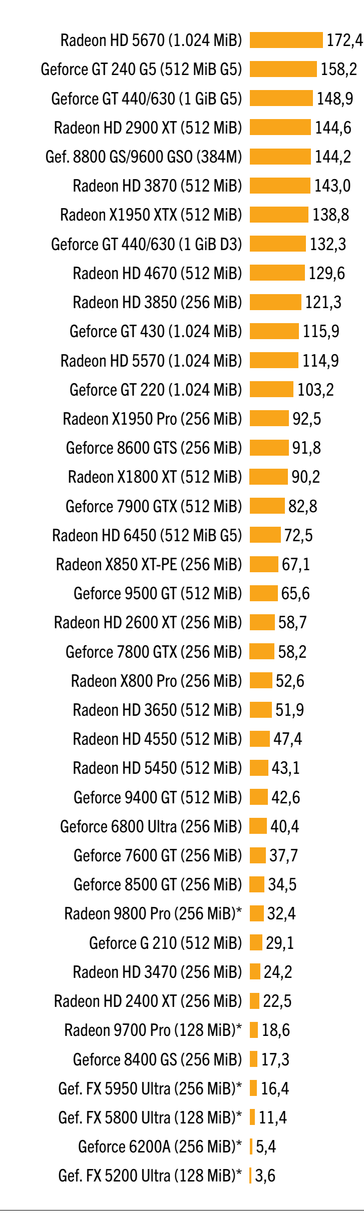


Das Remake des Klassikers Counter-Strike beinhaltet einen ansehnlichen Shader-Test.



Mitte 2011 wurde **Counter-Strike: Source** auf den aktuellen Stand der Technik gepatcht. Das Update der Source-Engine brachte unter anderem verbesserte Nutzung von Mehrkernprozessoren (Multi-Threading), im Falle von **Counter-Strike: Source** jedoch auch einen Bug: Die Kamera im internen „Video Stress Test“ (VST) schaut stur zu Boden, anstatt sich zu drehen. So entstehen natürlich völlig unrealistische Fps-Werte. Eine Lösung des Problems fanden wir in Form der nach wie vor bei Steam verfügbaren **CSS**-Beta, welche wir bei den aktuellen Karten nutzen und im Quervergleich pausible Werte erhalten.

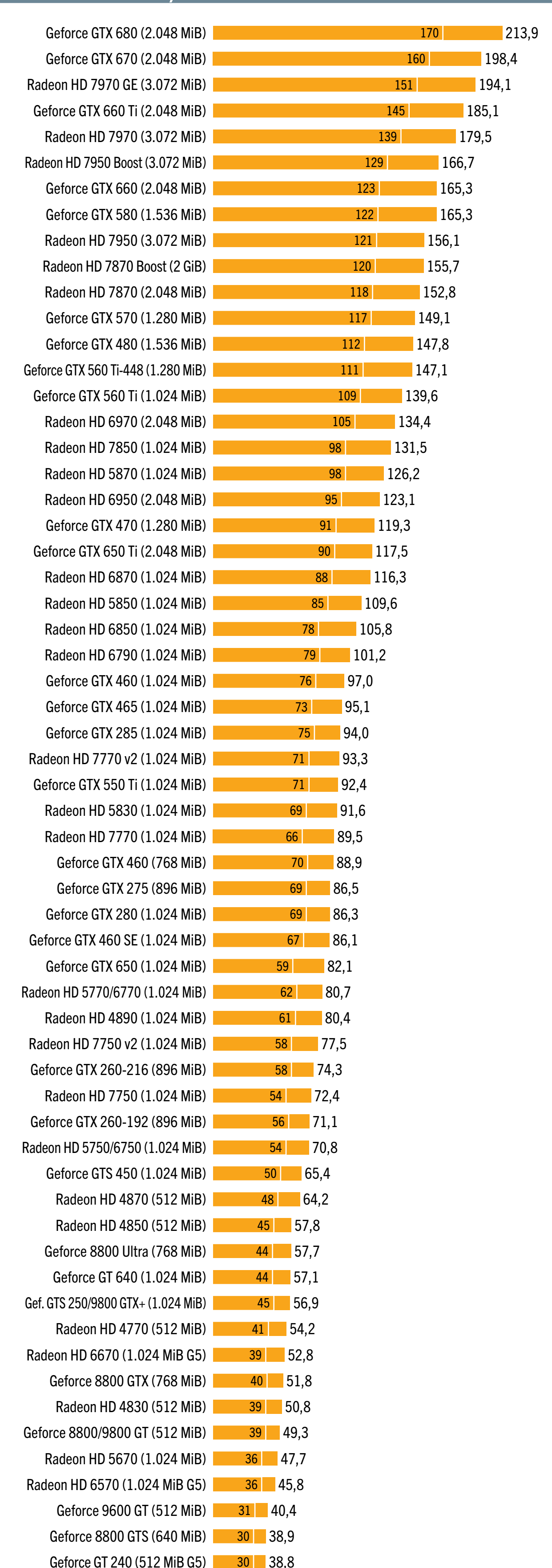
Im Visual Stress Test („Grafikauslastungstest“) wird ein mit Shader-Effekten überladenes, aber recht beengtes Höhlensystem durchflogen – der Prozessor hat also nicht allzu viel, der Grafikchip dafür umso mehr zu tun. Zum Wohle der Vergleichbarkeit deaktivierten wir die Color Correction und Motion Blur.



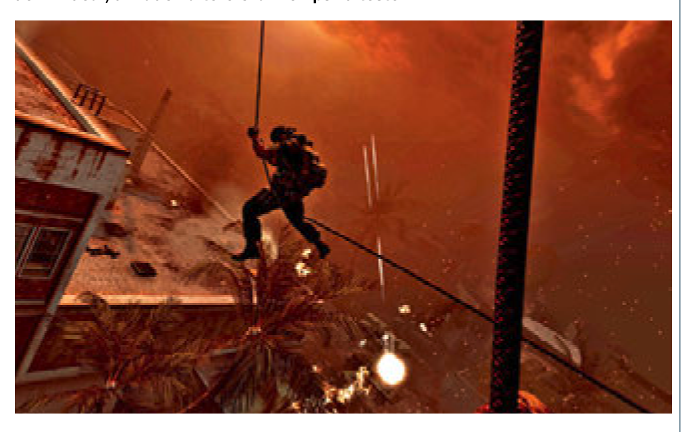
System: Core i7-3770K @ 4,5 GHz, Z77, 2 x 4 Gigabyte DDR3-1866; Windows 7 x64 SP1, Geforce 310.64 Beta (HQ), Catalyst 12.11 Beta 8 (HQ)/Core i7-860 @ 4,0 GHz, P55, 2 x 2 Gigabyte RAM; Win 7 x64, Geforce 266.58/66, Cat. 11.4 Preview – *AGP: C2D @ 3,5 GHz, PT880 Pro, 2 x 1 Gigabyte RAM; Win XP SP3, Forceware 175.16 **Bemerkungen:** 128-Megabyte-Karten können maximal „mittlere“ Schatten darstellen.

Ø Fps
▶ Besser

CALL OF DUTY: BLACK OPS (2010) STEAM – SPIELSTAND „DER ÜBERLÄUFER“, 1.920 X 1.080, 4X MSAA (SPIEL)/16:1 AF (TREIBER)

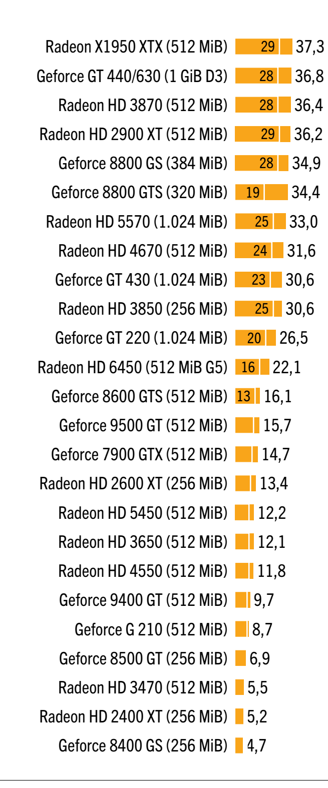


Im Gegensatz zu Black Ops 2 gibt sich Teil 1 mit einer DirectX-9-Grafikkarte zufrieden – ideal, um auch ältere Grafikchips zu testen.



Die erfolgreiche Shooter-Reihe **Call of Duty** startete 2003 auf Basis der Quake-3-Engine (id Tech 3). Im Laufe der Zeit wurde das Grundgerüst von Open GL auf Direct 3D portiert und stark verbessert. In **Black Ops**, dem siebten Teil der Reihe, beherrscht der Renderer High Dynamic Range (kurz HDR), Motion Blur, Depth of Field, Hitzeflimmern und mehr – moderne Techniken wie Ambient Occlusion wurden erst mit **Modern Warfare 3** (**Call of Duty 8**) eingeführt. Dank der Beschränkung auf enge Levels ohne große Weitsicht sieht die Grafik trotzdem relativ gut aus und stellt selbst ältere Grafikkarten vor keine unlösbaren Probleme: Sofern Ihr Exemplar das Shader-Modell 3.0 unterstützt (Geforce 6, Radeon X1000), startet **Call of Duty: Black Ops.**

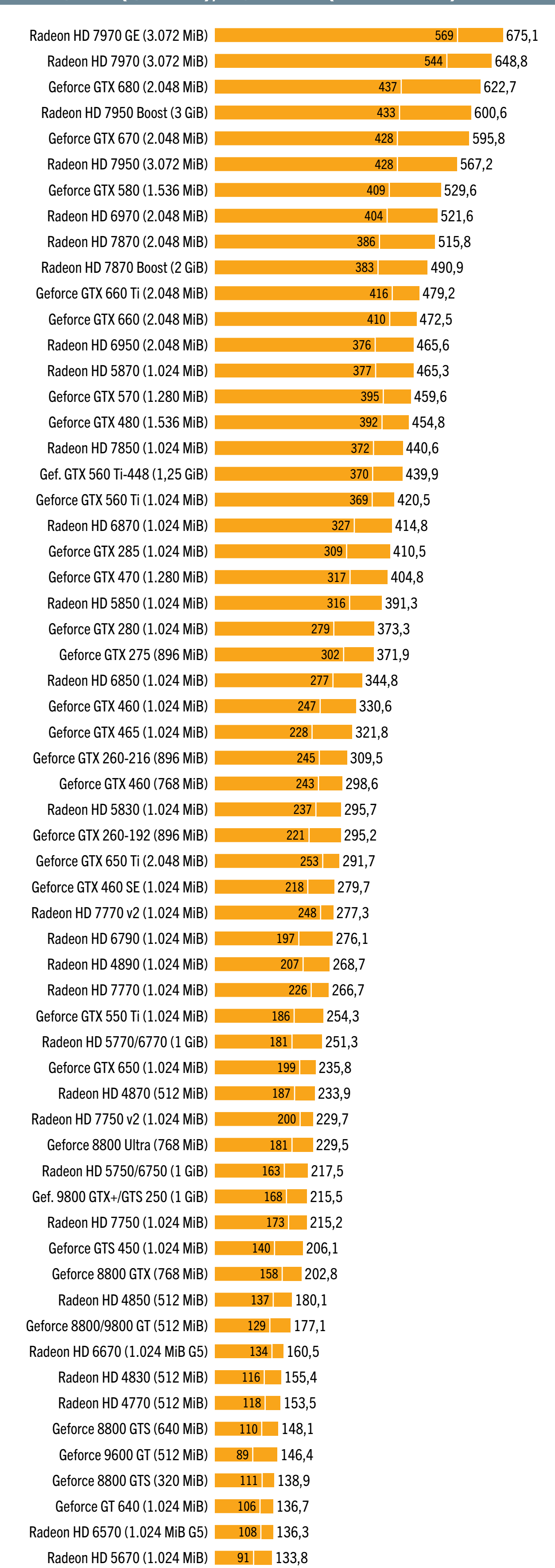
Die Unterschiede zwischen der langsamsten und der schnellsten Grafikkarte sind gigantisch: Die Geforce GTX 680 ist 44,5 Mal so schnell wie die 8400 GS. Der erste DX11-Beschleuniger, AMDs HD 5870, schafft noch Faktor 26 gegenüber der 8400 GS. Die größten Unterschiede beim Generationswechsel ergeben sich von Geforce 7 auf Geforce 8: Die Cine-FX-Architektur kommt mit dem Code offenbar nicht zurecht, sodass die erstmals mit Unified-Shadern bestückte 8800 GTX rund 3,5 Mal höhere Bildraten erzeugt als die 7900 GTX – einen derartigen Sprung gab es nie wieder.



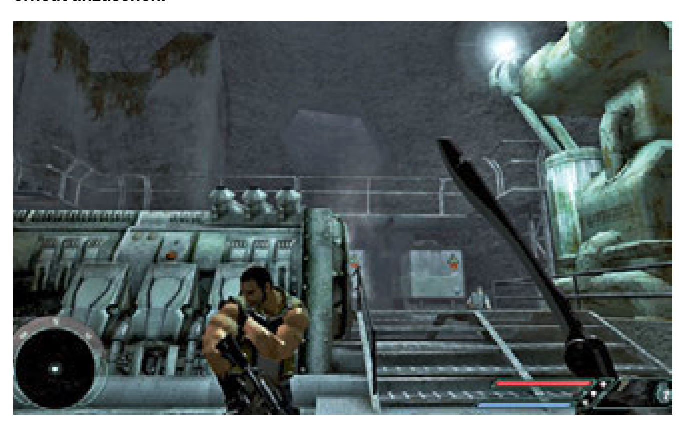
System: Core i7-3770K @ 4,5 GHz, Z77, 2 x 4 Gigabyte DDR3-1866; Windows 7 x64 SP1, Geforce 310.64 Beta (HQ), Catalyst 12.11 Beta 8 (HQ)/Core i7-860 @ 4,0 GHz, P55, 2 x 2 Gigabyte RAM; Win 7 x64, Geforce 266.58/66, Cat. 11.4 Preview **Bemerkungen:** Enorme Unterschiede: Die schnellste DX9-Grafikkarte, AMD/Atis Radeon X1950 XTX, ist nur halb so schnell wie eine HD 7750 respektive Geforce GTX 260-216.

Min. | Ø Fps
▶ Besser

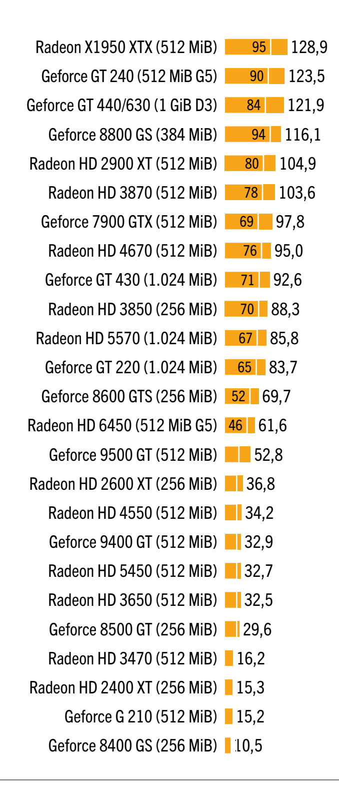
FAR CRY (2004) V1.4 – „RESEARCH"-TIMEDEMO, 1.920 X 1.080, 4X MSAA (SPIEL)/16:1 AF (TREIBER) – KEIN HDR-RENDERING



Im Februar erscheint Crysis 3 – Zeit für uns, Cryteks Erstlingswerk von 2004 erneut anzusehen.



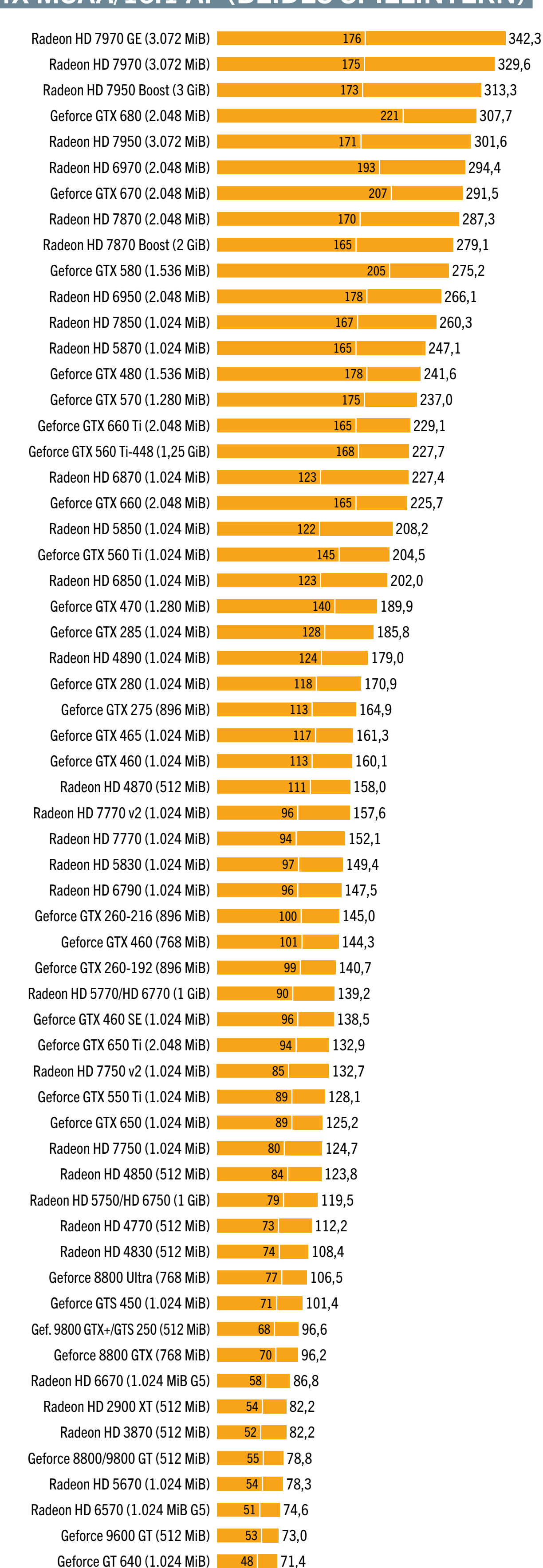
Made in Germany: Mit **Far Cry** feierte das Coburger Entwicklerstudio Crytek im Jahr 2004 seinen Einstand auf dem Spielemarkt. **Far Cry** beeindruckte vor acht Jahren mit dicht bewachsenem Dschungel, enormer Sichtweite und nicht minder hübscher Darstellung von Innenarealen – die erste Version der Cry-Engine machte es möglich. Der Renderer nutzte erstmals alle Möglichkeiten von DirectX 9 und dem Shader-Modell 2 aus; wenige Monate später wuchs die Pracht dank eines SM3-Patches inklusive vollwertigen HDR-Renderings weiter. Letzteres deaktivierten wir für unsere Benchmarks, um ältere Grafikkarten bei vergleichbarer Bildqualität mitzutesten. Hintergrund: Nvidias Cine-FX-Architektur (Geforce 6/7) ist nicht in der Lage, FP16-HDR und MSAA gleichzeitig darzustellen. Die weiteren Grafikeinstellungen des auf die aktuelle Version 1.4 gepatchten Spiels entsprechen dem Maximum „Sehr Hoch" („UltraHHoch" für die Wasserdarstellung). Zwar wurde **Far Cry** für seine weitläufige Inselwelt berühmt, für die Grafikkarten-Benchmarks greifen wir jedoch auf die Indoor-Demo „Research" zurück, die im Lieferumfang des Spiels enthalten ist. Das hat einen Grund: In Außenbereichen limitiert rasch die Leistung des Hauptprozessors, wodurch schnelle Grafikkarten ausgebremst werden. Der Innenlevel erzeugt eine deutlich höhere Shader-Last und läuft insgesamt flüssiger ab.



System: Core i7-3770K @ 4,5 GHz, Z77, 2 x 4 Gigabyte DDR3-1866; Windows 7 x64 SP1, Geforce 310.64 Beta (HQ), Catalyst 12.11 Beta 8 (HQ)/Core i7-860 @ 4,0 GHz, P55, 2 x 2 Gigabyte RAM; Win 7 x64, Geforce 266.58/66, Cat. 11.4 Preview **Bemerkungen: Far Cry** mag über acht Jahre alt sein, überfordert aber elf der 85 Testkarten. Für konstant 60+ Fps ist eine Geforce GT 220 respektive Radeon HD 5570 nötig.

Min. Ø **Fps**
▶ Besser

PREY (2006) V1.4 – PC-GAMES-ECHTZEIT-DEMO, 1.920 X 1.080, 4X MSAA/16:1 AF (BEIDES SPIELINTERN)

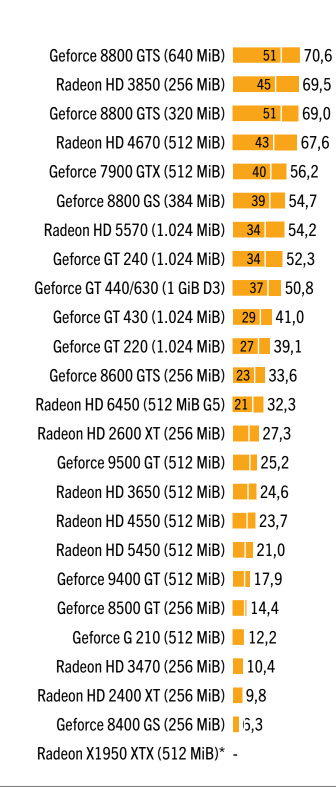


Open GL anstelle von Direct 3D: Der Ego-Shooter Prey aus dem Hause 3D Realms rundet unseren Testparcours ab.



Prey ereilte ein ähnliches Schicksal wie **Duke Nukem Forever**: 1995 angekündigt und mehrfach verschoben, erschien es im Jahr 2006 – fünf Jahre vor dem Duke. Glücklicherweise entschied sich der Entwickler zeitnah für id Softwares Doom-3-Engine. Zwar entwickelte man das Grundgerüst weiter, integrierte feinere Texturen und bessere Effekte, das Markenzeichen der vierten id-Engine kam jedoch unverändert zum Einsatz: Echtzeitschatten über sogenannte Stencil-Volumen (Schablonenschatten), die besonders die Z-Füllrate des Grafikchips beanspruchen. Unsere selbst erstellte Demo läuft in Echtzeit ab und bildet somit das Spielgeschehen realistisch nach.

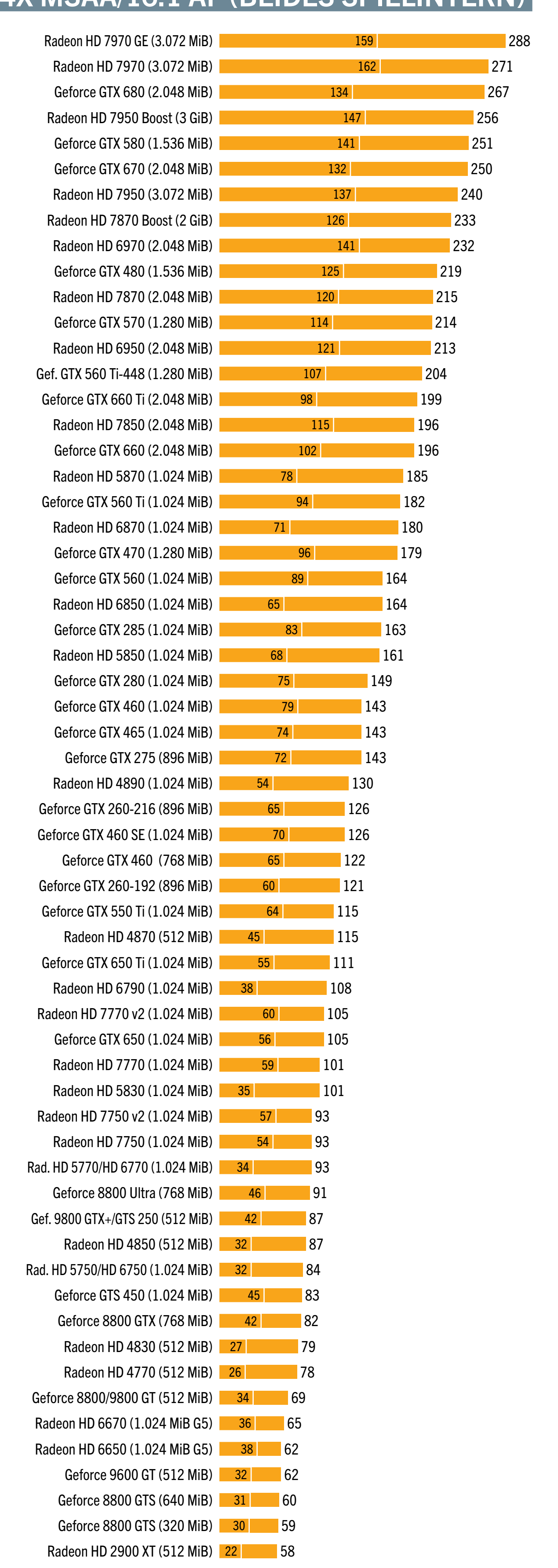
Die Radeon X1950 XTX, in den anderen Tests beachtlich schnell, fällt als einziges Modell aus: Der letzte von AMD veröffentlichte Legacy-Catalyst 10.2 für Windows 7 bringt keinen funktionsfähigen Open-GL-ICD mit. Ohne diesen Installable Client Driver bleibt's bei einer Fehlermeldung. Beim übrigen Testfeld gibt es auf den ersten Blick Überraschungen – die sich plausibel erklären lassen. Das relativ schwache Abschneiden der Kepler-GPUs (Geforce 600) lässt sich auf die eher magere Speichertransferrate und die gegenüber Fermi (GTX 400/500) reduzierte Anzahl der ROPs zurückführen. Bei den Min-Fps sind die Nvidia-Grafikkarten aber ungeschlagen.



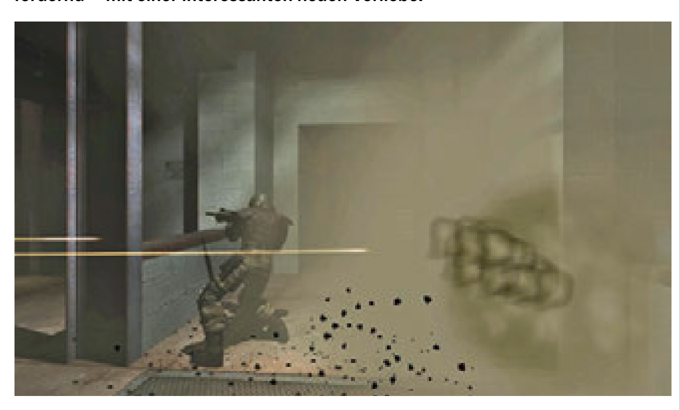
System: Core i7-3770K @ 4,5 GHz, Z77, 2 x 4 Gigabyte DDR3-1866; Win 7 x64 SP1, GF 310.64 Beta (HQ), Cat. 12.11 Beta 8 (HQ)/Core i7-860 @ 4,0 GHz, P55, 2 x 2 Gigabyte RAM; Win 7 x64, GF 266.58/66, Cat. 11.4 Preview *Legacy-Catalyst 10.2 ohne Open-GL-ICD. **Bemerkungen:** HD 5850 schlägt untypischerweise die GTX 560 Ti und eine GTX 580 liegt hinter HD 7870. Beachten Sie jedoch die Min-Fps!

Min. | **Ø Fps**
▶ Besser

FEAR MP-DEMO (2005) V1.0, INTEGRIERTER BENCHMARK, 1.920 X 1.080, 4X MSAA/16:1 AF (BEIDES SPIELINTERN)

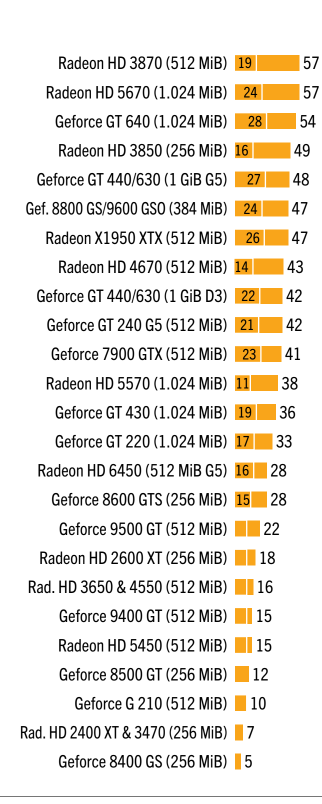


Fear lehrte bei Erscheinen jede Grafikkarte das Fürchten und ist sogar heutzutage fordernd – mit einer interessanten neuen Vorliebe.



Als der Horror-Shooter **Fear** im Jahr 2005 erschien, galt er als Hardware-Killer mit einem Faible für hohe Shader-Leistung. Jetzt, wo die ALU-Kraft der GPUs um ein Vielfaches schneller gestiegen ist als die übrigen Leistungseckdaten, zeigen sich andere Limits, unter anderem wegen der verwendeten Schablonenschatten (Stencil Shadows), die Füllraten en masse benötigen. Grafikkarten mit geringer Speicherbandbreite und beschnittenen Rasterendstufen (ROPs) arbeiten hier relativ langsam.

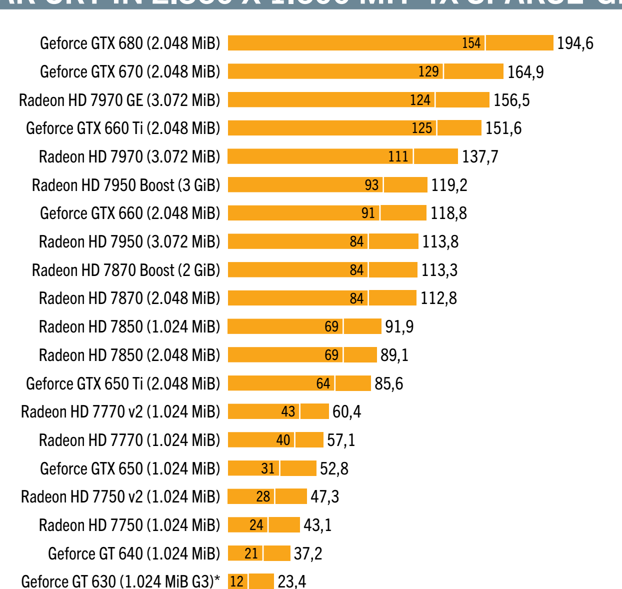
Dank hoher Pixelfüllrate, Speichertransferrate und ROP-Leistung kann sich die beinahe sechs Jahre alte Geforce 8800 Ultra vor der ansonsten oft schnelleren GTS 250/9800 GTX+ platzieren, während Raster-Schwächlinge wie die HD 6790 und HD 5830 hinter Karten des Jahres 2008 (HD 4870, GTX 260) zurückfallen. Auch die Spitzenpositionen sind entsprechend vergeben: Gegen die 384 Bit breite Speicherschnittstelle und die daraus resultierende, enorme Transferrate der HD-7970-Geschwister haben es andere Modelle schwer. Auch die ältere Geforce GTX 580 und 480 trumpfen nicht zuletzt wegen ihrer 48 ROPs und ebenfalls 384 Bit auf. Das zeigt sich insbesondere daran, dass die GTX 480 ausnahmsweise sogar die HD 7870 schlägt, während die Geforce GTX 680 sich kaum von der GTX 580 absetzen kann.



System: Core i7-3770K @ 4,5 GHz, Z77, 2 x 4 Gigabyte DDR3-1866; Win 7 x64 SP1, GF 310.64 Beta (HQ), Cat. 12.11 Beta 8 (HQ)/Core i7-860 @ 4,0 GHz, P55, 2 x 2 Gigabyte RAM; Win 7 x64, GF 266.58/66, Cat. 11.4 Preview **Bemerkungen:** Speicherinterface und kräftige ROPs wirken Wunder. Die alte GTX 260 schlägt sogar die GTX 550 Ti und die GTX 660 hängt bei den Min-Fps die 660 Ti aufgrund höherer ROP-Leistung ab.

Min. | Ø Fps
▶ Besser

RADEON HD 7000 VS. GEFORCE 600: FAR CRY IN 2.560 X 1.600 MIT 4X SPARSE-GRID SUPERSAMPLE-AA



Überschüssige Leistung investiert man am besten in maximale Bildqualität. Wir testen die aktuelle DX11-Garde mit 4x Supersample-AA.



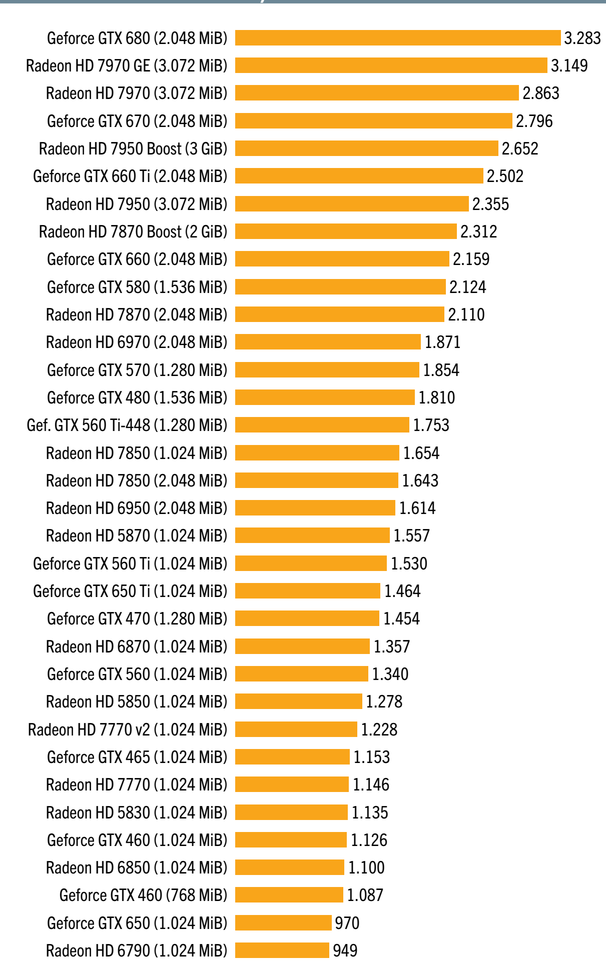
Da **Far Cry** auf aktuellen Karten geradezu „überflüssig" läuft (siehe vorige Seiten), erhöhen wir den Schwierigkeitsgrad mithilfe der Auflösung 2.560 x 1.600 plus 4x Supersample-AA. Diese Werte zeichnen ein völlig konträres Bild: Nvidias Kepler-Architektur berechnet SGSSAA flinker als AMDs Graphics Core Next (GCN).

System: Core i7-3770K @ 4,5 GHz, Z77, 2 x 4 Gigabyte DDR3-1866; Win 7 x64 SP1, Geforce 310.64 Beta (HQ), Catalyst 12.11 Beta 8 (HQ) **Bemerkungen:** So schnell wendet sich das Blatt: Während die Radeon-Karten in Full-HD mit 4x MSAA führen, haben sie hier keine Chance gegen die Kepler-Speerspitze. Nichtsdestotrotz: Flüssige Fps zeichnet fast jedes Modell. * Entspricht einer umbenannten GT 440/DDR3



▶ Besser

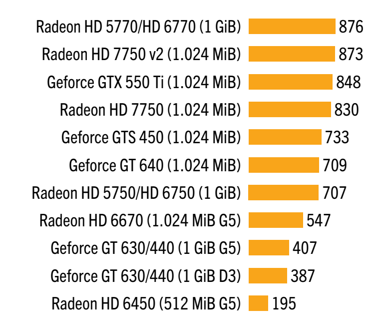
DIRECT-X-11-SCHLAGABTAUSCH: 3D MARK 11 V1.03, EXTREME-VOREINSTELLUNG (1.920 X 1.080, 4X MSAA/16:1 AF)



Die finnischen Entwickler von Futuremark ziehen im 3D Mark 11 alle Register, die DirectX 11.0 bietet – hier trennt sich die Spreu vom Weizen.



Neben Tessellation und Hardware-Multithreading setzen die Finnen auch Compute Shader zur Physikberechnung ein. Optisch glänzt der 3D Mark 11 mit reichlich Polygonen, Ambient Occlusion, Bokeh, Cascaded Shadow Maps, Depth of Field, God Rays und vollwertigem HDR-Rendering. Um auch die schnellsten Grafikkarten zu (über-)fordern, testen wir mit der „Extreme"-Stufe, die in der Auflösung 1.920 x 1.080 inklusive 4x MSAA und 16:1 AF abläuft.



System: Core i7-3770K @ 4,5 GHz, Z77, 2 x 4 Gigabyte DDR3-1866; Win 7 x64 SP1, GF 310.64 Beta (HQ), Cat. 12.11 Beta 8 (HQ) **Bemerkungen:** Bis auf wenige Ausnahmen haben wir die gesamte DX11-Garde von AMD und Nvidia hier versammelt. Die Extreme-Voreinstellung legt im Vergleich zum Standard „Performance" größeren Wert auf Tessellations- sowie Rechenleistung und aktiviert Antialiasing in Full-HD.

Punkte
▶ Besser

ROSSIS RUMPELKAMMER



RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



Es gibt Monate, da mag man die Zeitung schon fast nicht mehr anfassen, weil man eine Gehirnerschütterung befürchten muss – vom ständigen Schlagen mit der flachen Hand an die Stirn.

Bisher ging es ja ganz unbemerkt an mir vorüber. Erst als ich das Gö… äh … Kind einer Bekannten aushilfsweise aus dem Kindergarten abholte und dort ein Lied von „zehn kleinen Kinderlein" gesungen wurde, das ich mit einem etwas anderen Text in Erinnerung hatte, keimte bei mir der Verdacht auf, dass ich etwas verpasst haben könnte. Und dem war auch tatsächlich so! Das böse Wort mit „N" für maximal pigmentierte Mitbürger geht heute ja gar nicht mehr. Dies war mir bekannt und wird von mir auch durchaus befürwortet. Neu war mir hingegen: Es wurde, zusammen mit dem bösen Wort mit „Z", schon vor Jahren aus dem Klassiker „Pippi Langstrumpf" ebenso gestrichen wie aus dem Sprachgebrauch. Auch in anderen Büchern, wie „Die kleine Hexe", sollen solche Unwörter vorkommen. Aber zum Glück wird dies ja bald der Vergangenheit angehören, denn die Bücher werden dementsprechend bereinigt oder wurden es bereits. Verleger Klaus Willberg sagte dazu wörtlich: „Es ist notwendig, die Texte an den sprachlichen und politischen Wandel anzupassen." Das hat mich nun tatsächlich ein wenig überrascht. Ob alte Exemplare nun konfisziert und der behördlichen Endverwertung mittels Autodafé zugeführt werden – natürlich unter strengen Sicherheitsauflagen und CO_2-neutral –, konnte ich bisher noch nicht eindeutig klären. Ebenso blieb die Frage unbeantwortet, ob sich dies nur auf Kinderbücher beschränken soll, was ja dann irgendwie auch halbherzig wäre.

Nicht dass diese Bücher in bereinigter Form weniger lesenswert wären, man kann gut auf solche Wörter verzichten, aber dank dieser Nachricht wollte mir zu Mittag dennoch das Zi… das Sinti/Roma… nein – das Rotationseuropäerschnitzel so gar nicht munden. Mein ungutes Gefühl im Gedärm rührte vielleicht daher, dass mir plötzlich George Orwells Meisterwerk „1984" in den Sinn kam, der bereits damals etwas Ähnliches beschrieb, und es „Neusprech" nannte. Aber wie immer sehe ich wohl alles viel zu schwarz. Immerhin ist es in Zeiten wie diesen wichtiger denn je, immer auf der politisch korrekten Seite zu bleiben, auch wenn es bisweilen etwas schmerzhaft sein mag. Da fällt mir ein: Vielleicht hätte ich damals, als die Sternsinger (wie jedes Jahr) die Gegend heimsuchten, diese lieber verjagen sollen. Möglicherweise gilt es ja inzwischen schon als politisch unkorrekt, sich das Gesicht schwarz zu färben. Oder mimten die Kinder gar schon die heiligen drei Königinnen?

Hätte ich mich gar zum Jahreswechsel aus Gründen der Political Correctness ganz entschieden gegen den Weihnachtsmann und ein überholtes Verständnis der Frauenrolle in der Weihnachtsgeschichte wehren müssen? Obwohl – ich hätte gegen eine Weihnachtsfrau eigentlich nichts einzuwenden. Fast hätte ich geschrieben, dass ich generell viel lieber Frauen sehe als bärtige Zausel, was jedoch nichts zur Sache tut und wahrscheinlich auch schon wieder inkorrekt wäre. Ich stamme aus Bayern (dafür kann ich nichts), wo sich die Nikoläusin in den nächsten 100 Jahren vermutlich eh nicht durchsetzen dürfte.

Fast hatte ich mich schon wieder beruhigt, als ich lesen musste, dass eine leibhaftige Ministerin allen Ernstes angeregt hat, den lieben Gott künftig als das liebe Gott zu bezeichnen, um auf der korrekten Seite zu sein. War Jesus demzufolge dann vielleicht auch seine/ihre Tochter? Was sagt der heilige Vater (die heilige Mutter?) in Rom dazu? Wird der Vatikan (das Vatikan?) je klären können, ob mit der Dreifaltigkeit dann fürderhin Gott Vater, Sohn und Heiliger Geist gemeint sind oder doch lieber Mutter, Tochter und heilige Geistin, oder ganz nach Belieben? Bin ich jetzt von allen guten Geisterinnen verlassen, weil mir das irgendwie Kopfschmerzinnen bereitet?

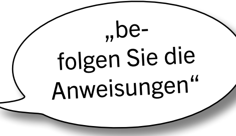
Variationen

„Ich bin gerade die Abo Varianten"

Sehr geehrtes PC Games Team,
Ich bin gerade die Abo Varianten und wollte fragen ob der einzige Unterschied zwischen dem PC Games Magazin und dem PC-Games DVD Magazin der Inhalt auf der DVD ist
Mit freundlichen Grüßen, Alex Hofmann

Sehr geehrter Herr Hofmann, in der Tat ist der einzige Unterschied zwischen dem PC-Games-Magazin und der PC-Games-DVD der Inhalt der DVD. Das Magazin enthält einen stark eingeschränkten Datenträger. Auf der Basis langjähriger Forschungen konnten wir den Datenträger so weit reduzieren, dass er sozusagen nicht mehr vorhanden ist. Die Variante mit DVD enthält natürlich wie gewohnt eine herkömmliche Scheibe. Wenn wir gewusst hätten, dass Sie gerade die Abo-Variante sind, hätten wir Sie natürlich, aus Pietätsgründen, nicht so billig angeboten.

Spamedy



Bitte überprüfen Sie Ihre Angaben. Dazu haben wir ein befestigt zu bilden, um diese E-Mail. Bitte laden Sie das Formular aus und befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm. Hinweis: Das Formular muss in einem modernen Browser, der hat geöffnet werden JavaScript-fähigen (zB: Internet Explorer 7, Firefox 3, Safari 3, Opera 9) Wir bit-

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehören Sie auch dazu?



Wenn Sie die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnen, sind Sie vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

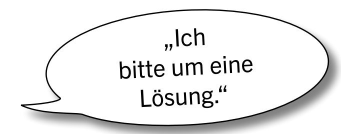
Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

ten diese Informationen zu verifizieren und schützen Sie Ihre Identität. Dies ist, um die illegale Tätigkeit zu verhindern Bank-Konten. Bitte nicht auf diese Email antworten. Wir entschuldigen uns für etwaige Unannehmlichkeiten, die möglicherweise verursacht.

Mit freundlichen Grüßen,
Ihre Hausbank

Ein guter Filter für SPAM ist heutzutage unerlässlich. Aber leider verpasst man so auch Werke mit nicht zu unterschätzendem Unterhaltungswert. Um dies zu würdigen, erfand ich das Kunstwort „Spamedy“, welches sich aus, logisch, Spam und Comedy zusammensetzt. Die schönsten Beispiele von Spamedy werde ich hier in loser Reihenfolge und sporadisch vorstellen, wobei ich auch gerne Beispiele von Lesern annehme. Und ja, ich werde natürlich umgehend all meine Daten um mich schleudern. Was kann da schon groß passieren? Ich bin nur etwas irritiert, dass meine Hausbank mich in so lausigem Deutsch anschreibt. Dass sie meinen Namen nicht kennt, leuchtet ein – ihren eigenen Namen kennt sie ja schließlich auch nicht.

Problemfall



Hallo,

ich habe mir das Heft 12/12 gekauft (mit DVD). Das Spiel Drakensang lässt sich jedoch nicht installieren! Es kommen verschiedenste Fehlermeldungen. Ich habe die Installation auch von einem anderen DVD Laufwerk aus versucht. Es kamen dieselben Fehlermeldungen. Ich bitte um eine Lösung. Vielen Dank.

Viele Grüße, Ludwig Stockmeier

Hallo Herr Stockmeier, da Sie mir die verschiedenen Fehlermeldungen nicht nannten und auch auf meine E-Mail mit der Bitte um Übermittlung des diesbezüglichen Wortlautes nicht reagierten, muss ich zu einer etwas ungewöhnlichen Methode greifen, die ich allerdings bisher nur einmal bewundern durfte (in der Sendung „Deutschland sucht den nächsten Löffelverbieger). Ich werde mich jetzt stark auf Sie und Ihren PC konzentrieren. Sie müssen natürlich ein wenig mitmachen. Starten Sie jetzt den PC und beginnen Sie mit der Installation, nachdem Sie sich eine rote (!) Schirmmütze aufgesetzt haben. Sobald die erste Fehlermeldung erscheint, merken Sie sich diese, drehen die Mütze mit dem Schirm nach hinten, springen vor dem geöffneten Fenster auf und ab und brüllen die Fehlermeldung laut hinaus. Ich werde versuchen, mittels Gedankenübertragung den Text zu empfangen. Sollte es nicht funktionieren, hatten zumindest Ihre Nachbarn Spaß. Einfacher wäre es natürlich, wenn Sie sich kurz erbarmten und mir die Fehlermeldungen doch noch per E-Mail kundtäten.

Der Bote



Seyd gegrüßt!

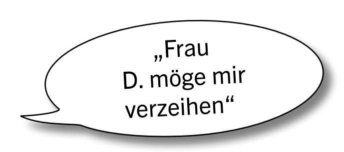
Euer Bote traf eyn und überbrachte Nachricht für unseren Herrn! Er wird sich alsbald Eurem Begehr annehmen!

Gehabt Euch wohl einstweilen!
Der Herold von Mittelalter

Es gibt drei Dinge, wie man mit der PC Games tunlichst nicht verfahren sollte.

1) Obwohl technisch durchaus machbar, sollte man es nach Möglichkeit unterlassen, sie zu rollen.
2) Ja, die PC Games ist brennbar. Dies ist unvermeidlich, da wir sie nach wie vor auf Papier drucken. Das bedeutet nun aber nicht, dass man sie gerollt an einem Ende anzünden sollte.
3) Die PC Games sollte gelesen, nicht geraucht werden!

Kochecke



Guten Morgen Rainer,

jetzt habe ich schon zum ich glaube dritten Mal die Frau von Herrn Thomas D. auf Deinen Seiten entdeckt. Ich habe den Eindruck, dass die Dame von Bild zu Bild immer etwas an Gewicht zugelegt hat. Kann es sein, dass Deine Kochrezepte daran Schuld haben? Ich glaube nämlich, dass die Gerichte fast alle sehr lecker sind (ein paar habe ich auch schon ausprobiert), aber jeden Weight-Watchers-Punkteplan zur Kernschmelze bringen. Frau D. möge mir verzeihen!

MFG Pierre K. (aus Selbstschutz ohne Ortsangabe)

Ja, du hast richtig gezählt. Frau D. ist tatsächlich zum dritten Male hier abgebildet worden. Allerdings scheinst du etwas unter einer Art Tunnelblick zu leiden, da Frau D. bisher nie allein, sondern immer mit Familie zu sehen war – vom leckeren Essen ganz zu schweigen. Auf den Rest deiner E-Mail gehe ich eigentlich ungern ein. Es zeugt nämlich von sehr schlechtem Stil, über das Aussehen von Menschen zu lästern, ohne ein Foto von sich selbst beizulegen. Und ohne Thomas zu nahe treten zu wollen, halte ich seine Frau für einen sehr erfreulichen Anblick, was ich von dir (mangels Foto) ja nicht behaupten kann. Dass meine Gerichte lecker sind, hat zu einem Großteil damit zu tun, dass sie für eine Diät – die Frau D. übrigens in keinster Weise nötig hat – absolut ungeeignet sind. Hungerkuren gibt es zur Genüge in anderen Zeitschriften. Und ich bin mir ganz sicher, dass dir Frau D. bestimmt nicht verzeihen wird.

Der Lottospieler



Da sie scheinbar in die Zukunft blicken können. Dann senden sie mir für die nächsten 2 Jahre die richtigen Lottozahlen der nächsten 2 Jahre. Für das Mittwochs und Samstags Lotto. Aber die richtigen Zahlen. Damit ich reich bin.

Heinrich Thomas

Ach Herr Thomas, so sehr ich meinen Beruf liebe – könnte ich die Lottozahlen vorhersagen, würde mein Tätigkeitsbereich etwas anders aussehen. Mehr unter Palmen angesiedelt und mit mehr Sekretärinnen. Ich kann mir auch nicht erklären, wie Sie zu der Annahme kommen, dass ich hellseherische Fähigkeiten besäße. Ich traue mich ja noch nicht einmal, einen Monat im Voraus über den Benzinpreis zu orakeln. Allerdings

ROSSI SHOPPT

Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.

Nervzwerg

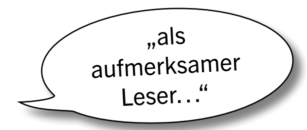
Der Name sagt eigentlich alles aus, was man über das Produkt wissen muss. Auf einer kleinen Platine kann man mittels Schalterchen eines aus sechs Geräuschen (vom einfachen Piepsen über Grillenzirpen bis hin zu Flatulenzen) wählen, welches dann in unregelmäßigen Abständen wiedergegeben wird. Wer ganz gemein ist, kann den Nervzwerg auch nur bei Dunkelheit aktiv werden lassen. Die Lautstärke hält sich zwar in Grenzen, aber die ist bei diesem teuflischen Ding auch nicht so wichtig. Gerade nicht allzu laute Töne können des Nachts ungemein für Verwirrung sorgen und erschweren ein Lokalisieren der Quelle zusätzlich. Der Praxistest ergab: Diskret und hinterhältig auf dem Schrank eines ehemaligen Freundes abgelegt, sorgte der Nervzwerg bei diesem für eine unruhige Nacht (bedingt durch das Suchen der ******-Grille) und bei mir für ein kleines Hämatom in der Augengegend, nachdem ich die Sache aufgeklärt hatte. Merke: Die Verwendung des Nervzwergs geschieht auf eigene Gefahr und wird von mir NICHT empfohlen.

www.getdigital.de

Bildquelle: getdigital

könnte ich dies wirklich – mir graut nur so sehr vor der Antwort. Einen gewissen Reichtum können Sie mit der Lektüre dieser Seiten dennoch erwerben. Zwar nicht in monetärer Hinsicht, aber reich an Erfahrung und Wissen zu sein, hat ja auch unschätzbare Vorteile.

Absatzschwierigkeiten



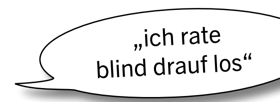
Hallo Rainer,

als aufmerksamer Leser deiner Seiten fällt mir die Lösung des „Wer bin ich?“-Rätsels diesmal leicht. Mir ist aufgefallen, dass in letzter Zeit die Leserbriefe und vor allem deine Antworten darauf häufiger als früher mit Absätzen gedruckt werden. Damals wurden sie meist ohne Absätze in einem durchgehenden Block zu Papier gebracht. Jetzt wo ich das Bild zum Rätsel sehe wird mir klar, dass deine gewachsene Zuneigung zu Absätzen sich nicht auf Texte beschränkt. Auch die Wahl deiner Schuhe wird davon beeinflusst. Für mich steht fest: Der Träger des gezeigten Absatzschuhs bist du selbst!

Bis dann: Nico

Im ersten Teil deiner E-Mail wollte ich dir eigentlich noch recht geben. Ich habe mir tatsächlich angewöhnt, mehr Absätze zu machen, da dies der Lesbarkeit meines Wortschwalls ungemein zugutekommt. Deine Schlussfolgerung daraus ist allerdings so absurd, dass man eigentlich nicht darauf eingehen sollte. Ja, ich finde, dass Absätze einen schönen Fuß machen – bei Frauen. Bei Männern irritiert mich dergleichen eher. Ich kann mir zudem auch mit dem besten Willen nicht vorstellen, dass derartiges Schuhwerk in Größe 47 angeboten wird. Falls mir jetzt Leser das Gegenteil beweisen und mir passende Links schicken wollen – bitte nicht. Ich muss wirklich nicht alles wissen. Anmerkung an mich selbst: Nicht in Bildern denken!

Quiz



Hallo Rainer,

ich rate blind drauf los. Vielleicht gehört der Fuß zu eurer Chefredakteurin Petra Fröhlich.

Sascha S.

Das ist zumindest ein naheliegender Gedanke. Leider liegst du aber mit deiner Antwort daneben. Ich muss jetzt zu meiner Schande gestehen, dass ich das Schuhwerk von Frau Fröhlich bisher nie näher betrachtet habe. Sollte dies aber von allgemeinem Interesse sein, wäre ich auskunftsbereit.

Leserfotos

Hallo Rainer,

immer wieder finde ich es erstaunlich, wohin die Leute so alles die PC Games schleppen. Bekommst du eigentlich auch Fotos, die nicht mehr ins Heft passen?

Viele Grüße aus Leipzig: Tanja

Ja, ich bekomme tatsächlich mehr Fotos, als ich hier abdrucken kann. Wer daran interessiert ist – man findet sie im Forum der PC Games unter der Rubrik „Spielwiese“. Und weil wir gerade beim Thema sind: Wäre es zu viel verlangt gewesen, wenn du kurz deine PC Games gegriffen hättest und ein wenig vor der Kameralinse herumgesprungen wärst? Ich freue mich auch über Leserfotos, die nicht an extrem exotischen Orten aufgenommen wurden. Eigentlich lege ich dabei nur auf zwei Dinge Wert: Leser und die PC Games. Um euch alle ein wenig zusätzlich zu motivieren, bekommt einer der in der kommenden Ausgabe Abgebildeten irgendetwas von mir geschenkt. Nein, kein Spiel. Ich werde mir da etwas Originelleres einfallen lassen. Und auf meinem Schreibtisch liegt immer wieder Mal Zeugs herum, mit dem ihr bestimmt nicht gerechnet habt.

Nebenverdienst



Sehr geehrte Damen und Herren,

ich bin auf der Suche nach einem Nebenverdienst. Zu meiner Person, ich bin ein begeisterter Computerspieler. Seit sieben Jahren sammle ich auch Spiele, inzwischen ca. 3000. Natürlich alles Originale. Kann ihnen auch gerne Fotos zukommen lassen.

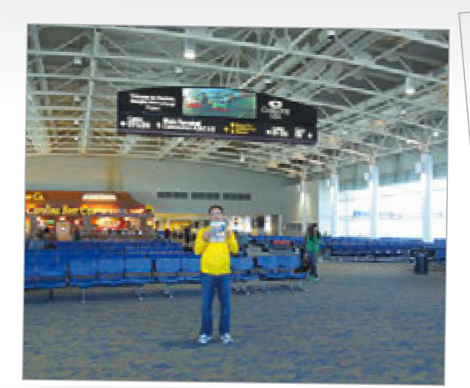
Mit freundlichen Grüßen:

-Name von RR sicherheitshalber gestrichen-

Mir ist jetzt nicht so ganz klar, als was Sie sich eigentlich bei uns bewerben wollen – geschweige denn warum? Ein Mann mit Ihren finanziellen Möglichkeiten kann doch unmöglich einen Nebenverdienst benötigen. Immerhin erwarben Sie, nach eigenen Angaben, bisher Monat für Monat mindestens 35 Spiele. Ich frage mich, wer so viele Spiele braucht und wozu das gut sein sollte außer dazu, einen Sammeltrieb zu befriedigen. Den haben allerdings auch Eichhörnchen und davon brauchen zumindest wir bestimmt keine. Nichtsdestotrotz

LESER DES MONATS

Wer auch ein interessantes Foto hat und es hier sehen will – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.



Der einsamste Leser (von Markus Kunkler)



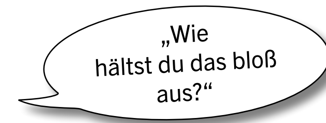
Der hässlichste Leser (von Joshua Ortmann)



Der flauschigste Leser (von Trig8)

würde ich dennoch Ihr Angebot mit den Fotos annehmen und verbleibe mit skeptischem Gesichtsausdruck und freundlichen Grüßen: Ihr zweifelerischer Leserbriefonkel.

Mehr vom Quiz



Hallo Rainer,

wenn es nicht die hübsche Blondine ist dann muss es die hübsche Brünette bzw Schwarzhaarige sein! Aber war die jetzt auch am Empfang oder war die Sekretärin? Oh man... Soviel hübsche junge Frauen bei euch! Wie hältst du das bloß aus?

Leider wird deine Antwort dadurch auch nicht unbedingt richtiger. Ich will dir aber gern verraten, wie ich das aushalte. Ich starre stets auf den Monitor, konzentriere mich auf meine Arbeit, gucke mich nicht um und meine Hobbys sind Autos, Motorräder und Heuchelei.

Die unendliche (und garantiert wahre!) Geschichte

Nachricht 1:

Ich hätte gerne einen Kontakt vom Beschwerdemanagment den ich anschreiben kann.

Danke: P.H.

Sehr geehrter Herr H., um welche Beschwerde handelt es sich denn? Mit freundlichen Grüßen: Rainer Rosshirt

Nachricht 2:

es geht um den Bereich Kundenservice. Danke für Ihre Rückmeldung

Mit freundlichen Grüßen: P.H.

Sehr geehrter Herr H., dass es Grund für eine Beschwerde gibt, ist sehr bedauerlich. Bitte teilen Sie mir die genaueren Umstände mit, damit ich für Abhilfe sorgen kann. Mit freundlichen Grüßen: Rainer Rosshirt

Nachricht 3:

Ich benötige den Kontakt für das Beschwerdemanagment.

Mit freundlichen Grüßen: P.H.

Sehr geehrter Herr H., ja, das habe ich bereits gelesen. Möchten Sie vielleicht mit mir vorliebnehmen, damit ich Ihnen helfen kann? Mit freundlichen Grüßen: Rainer Rosshirt

Nachricht 4:

Nein. Bitte leiten Sie meine E-Mail an das Beschwerdemanagment weiter.

Mit freundlichen Grüßen: P.H.

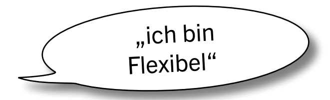
Sehr geehrter Herr H., uns wurde angetragen, dass Sie eine Beschwerde vorzubringen hätten. Bitte teilen Sie uns den Grund für Ihre Beschwerde mit. Mit freundlichen Grüßen: Beschwerdemanagment

Nachricht 5:

Bin ich jetzt endlich mit jemandem Verbunden, der meine Beschwerde annehmen kann? Was ist das hier für ein Sauladen?

-to be continued-

Bewerbung



Sehr geehrte Damen und Herren ich möchte mich gerne in ihrer Redaktion Bewerben ich wohne zur zeit in Braunschweig und frage auch deshalb ob sie noch jemanden suchen oder nicht ich bin Flexibel und nicht umbedingt heiss darauf die spiele zu testen mit freundlichen grüßen N.W.

Als was wollen Sie sich denn bewerben? Als abschreckendes Beispiel? Redakteur scheidet vermutlich aus, wenn Sie nicht auf die neuesten Spiele heiß sind und mit der Rechtschreibung unübersehbar auf Kriegsfuß stehen. Bitte teilen Sie mir mit, welchen Tätigkeitsbereich Sie sich vorstellen. Das würde mich wirklich interessieren!

ROSSIS LEXIKON

Rossipedia, das Lexikon der erklärungsbedürftigen Begriffe

(F) Facebook

Entgegen der weitverbreiteten Meinung, dass jeder inzwischen Facebook nutzen würde, tun dies tatsächlich momentan nur ca. 8,87 Prozent der Menschheit. 23,2 Millionen sind Deutsche, wobei hier die Berliner mit 1,32 Millionen Usern die größte Gruppe stellen, während Duisburg (360.800) und Altötting (15) die Schlusslichter sind. 50 Prozent der Anwender loggen sich mindestens einmal am Tag ein und jeder Facebooker hat durchschnittlich 130 Freunde – eine inflationär hohe Zahl, wie ich finde. Es werden 1,75 Milliarden Bilder pro Woche hochgeladen, wovon mich im Durchschnitt sieben persönlich interessieren. 4 Milliarden Inhalte werden täglich gepostet, wobei nach meinen eigenen Erhebungen 72 Prozent davon gänzlich überflüssig sind. Bemerkenswert ist, dass 2012 die Gruppe der über 55-Jährigen um etwa 20 Prozent zulegen konnte und somit die Hoffnung nährt, dass Facebook eines Tages erwachsen werden könnte. Die Frauenquote beträgt in Facebook weltweit übrigens nur 47,9 Prozent!



Eat and read

Heute:
Penne con carne

Wir brauchen (eine Portion):

- 1 Rinderfilet
- 1/2 Paprikaschote (rot)
- 1 Becher Crème fraîche
- dunkler Balsamico
- 1 Handvoll Rucola
- 100 g Penne
- 1 EL Olivenöl
- etwas Parmesan oder Pecorino

Die Penne werden in leicht gesalzenem Wasser al dente gekocht, abgegossen (etwas vom Kochwasser aufheben!) und können sich ausruhen, bis wir die Soße fertig haben.

Nun schneiden wir das Rinderfilet in dünne Streifen. In der Pfanne lassen wir das Olivenöl heiß werden und geben das Fleisch dazu. Scharf anbraten, bis es etwas bräunlich ist. Die Paprika schneiden wir auch in dünne Streifen, ehe wir sie mit in die Pfanne geben und das Ganze mit Pfeffer und Salz würzen. Fleisch und Paprika so lange braten, bis auch die Paprika leicht angebräunt ist. Dann (wichtig!) die Hitze reduzieren und alles mit einem guten Schuss Balsamico ablöschen. Nicht zu wenig nehmen – der Pfannenboden sollte auf jeden Fall gut bedeckt sein. Bei mittlerer Hitze etwas vor sich hin köcheln lassen, bis der Balsamico die Konsistenz von Sirup annimmt (eindicken nennt das die Hausfrau). Jetzt wandern noch ein halber Becher Crème fraîche und ein paar Löffel vom Nudelwasser in die Pfanne. Nicht zu viel nehmen – die Soße soll ja schön dick bleiben. Den Rucola klein scheiden und mit hineingeben. Abschmecken (meist ist noch etwas Salz und Pfeffer nötig), dann die gekochten Nudeln untermischen und in der Pfanne noch einmal heiß werden lassen – fertig. Erst auf dem Teller noch Parmesan (oder Pecorino) darüber reiben.

Wer Rindfleisch nicht mag, kann es zur Not auch durch eine Putenbrust ersetzen.

Wie hat es Ihnen geschmeckt? Sagen Sie mir Ihre Meinung!
Auch über ein Foto von Ihrem Ergebnis würde ich mich freuen.

Im nächsten Heft

Vorschau

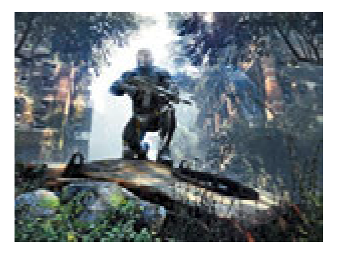
Streng geheim!



Freuen Sie sich auf die nächste Ausgabe: Wir enthüllen deutschlandexklusiv den Nachfolger zu einem der packendsten und besten Spiele des Jahres 2011. Viel Spaß beim Spekulieren!

Test

Crysis 3 | Neue Abenteuer im futuristischen Großstadtdschungel von New York.



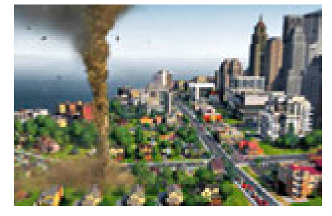
Test

Tomb Raider | Spektakulärer Neustart für die Action-Serie: Was kann die junge Lara?



Test

Sim City | Werden Sie zum Bürgermeister in einer riesigen, virtuellen Metropole.



Test

Company of Heroes 2 | Das größte Strategiespektakel des noch jungen Jahres 2013?



Test

Bioshock Infinite | Vom Meeresgrund in luftige Höhen: Wie packend ist das neue **Bioshock**?



Test

Metro: Last Light | Zurück in die U-Bahn: Teil 2 der postapokalyptischen Shooter-Reihe.



PC Games 03/12 erscheint am 27. Februar!

Vorab-Infos zu den verschiedenen Heftvarianten der PC Games und der kommenden Vollversion finden Sie spätestens ab 23. Februar auf www.pcgames.de!



computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Vorstand Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch, Ingo Griebl

Chefredakteurin Petra Fröhlich
Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.) Wolfgang Fischer, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion (Print) Peter Bathge, Marc Brehme, Robert Horn, Felix Schütz, Viktor Eippert, Stefan Weiß
Mitarbeiter dieser Ausgabe Johannes Goltz, Sascha Lohmüller, Mike Lusson, Rainer Rosshirt, Marc Sauter, Holger Sontopski, Carsten Spille, Sebastian Stange, Raffael Vötter
Trainees Frank Engelhardt, Niclas Hermes, Tom Oertel, Andreas Schultz
Redaktion (Videos) Stefanie Schetter
Redaktionsassistenz Yves Nawroth
Redaktion Hardware Daniel Möllendorf, Frank Stöwer
Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Ina Hulm, Esther Marsch, Heidi Schmidt, Natalja Schmidt
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Philipp Heide, Monika Jäger, Silke Laurig, Jasmin Sen
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Silke Laurig
DVD Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Michael Schraut

COO Hans Ippisch
Vertrieb, Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.), Nikolaus Krier
Marketing Jeanette Haag, Iris Manz
Produktion Martin Closmann (Ltg.), Jörg Gleichmar

www.pcgames.de
Chefredakteur Online Florian Stangl
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Anzeigenleiter Gunnar Obermeier, verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift
Anzeigenberatung Print
René Behme Tel. +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Peter Elstner Tel. +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Gregor Hansen Tel. +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de

Anzeigenberatung Online freeXmedia GmbH
Deelbögenkamp 4c, 22297 Hamburg
Tel.: +49 40 51306-650
Fax: +49 40 51306-960
E-Mail: werbung@freexmedia.de
Anzeigendisposition E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 26 vom 01.01.2013

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 01805-7005801*
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-1805-8610004
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games DVD 63,- EUR, PC Games Extended 78,90 EUR, PC Games Magazin 41,- EUR
Österreich: PC Games DVD 71,- EUR, PC Games Extended 86,10 EUR, PC Games Magazin 49,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games DVD 75,- EUR, PC Games Extended 90,90 EUR, PC Games Magazin 53,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810


Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, X3, PLAY 3, GAMES & MORE, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, PLAY BLU
Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE
Ungarn: JOY, SHAPE, EVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM

ALIENS™

COLONIAL MARINES

BEKÄMPFE DEINE ANGST!

12·02·2013



Internetverbindung wird benötigt um den Bonusspielinhalt zu aktivieren.

Wii U™ Verpackung momentan in Entwicklung - eventuelle Abweichung vom Endprodukt möglich. Änderungen vorbehalten. Zusatzinhalte nicht in der WiiU-Version enthalten.





















Das PC-Games-Team-Tagebuch

Das Leben unserer Redakteure besteht nicht nur aus Spielen und Schreiben. Was wir diesen Monat alles erlebt haben, erfahren Sie auf dieser Doppelseite.

Ein Stange in Paris



Hinten rechts: Fernsehturm



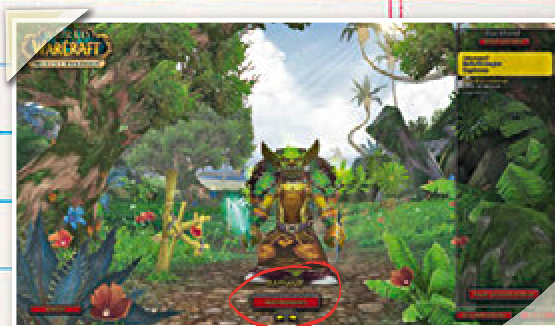
Paris! Die Stadt der Liebe, des Rotweins und des knusprigen Baguettes! Perfekte Lebensbedingungen für unser Redaktionsweissbrot Sebastian Stange. Also ab in den Flieger nach Frankreich! Zu sehen gab es das Actionspiel Remember me von Capcom. Und komische Statuen die Sebastian totaal gut gefallen haben. Uns machen sie eher Angst.

Die grosse Weihnachtszockerei

Endlich Weihnachten! Die Zeit der Ruhe und Besinnlichkeit. Entspannen und mit der Familie vor dem Weihnachtsbaum sitzen und Lieder singen. Quatsch! Endlich mal Zeit zum Zocken! Den gigantischen Spielestapel zum Schmelzen bringen! So spielerisch überlebte die Redaktion die Feiertage:

Wolfgang Fischer: Pro-Raider

Wir könnten Ihnen jetzt erzählen, dass Fischer über die Feiertage DmC: Devil May Cry gespielt und ganz toll gefunden hat. Aber Sie und wir wissen, welcher Titel wirklich die meiste Zeit verschlungen hat: Mists of Pandaria. WoW also, war ja klar. Alter Suchtbolzen! Zum Schämen in die Ecke!



Bitte Ganken!



Peter Bathge: Ritter Lahmarsch

Peter mag Skyrim. Klar, das mag eh jeder. Aber Peter mag Skyrim ganz, ganz arg und verbrachte die Feiertage fast ausschliesslich mit der Rollenspielperle. Durchgespielt hat er's aber immer noch nicht. Er guckt wohl bloss den Blumen beim Wachsen zu. Oder fällt regelmässig von Felsen, unser Peter Guckindieluft.

"Blabla ... Ole Super Kickstarter ... blabla ... ganz viel Geld ... blabla ... megatolle Features ... hat noch keiner gesehen ...blabla ... ich bin der Tollste ... bla ... voll gut ..."

Der Chris und der Schütz

Chris Taylor, leicht angegraute Entwicklerprominenz, macht mit seiner Firma Gas Powered Games jetzt auch auf Kickstarter. Cool, dachten wir uns und luden zum Telefoninterview über sein Projekt Wildman. Redakteur Schütz fragte, Entwickler Taylor antwortete. Und weil der Kerl so ein sympathischer Quasselkopf ist, hatte Felix richtig viel Spass dabei!



Oldschool!

Stefan Weiss: Angstschweiss

Als wäre Weihnachten nicht schon gruselig genug, spielte Stefan The Walking Dead und war schwer begeistert. Und weil Stefan schon so ~~alt~~ weise ist, genoss er mit Freunden und Familie Kingdom Builder. Das ist ein Brettspiel. Analog und so. Nein, da gibt es keine App für!

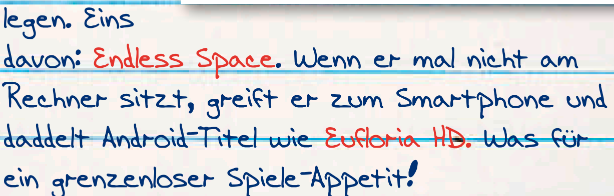
Marc Brehme: Fingerspiele

Unser Quoten-Ossi erlebte seinen Weihnachtsurlaub mit dem Sohnemann leider in der Kinderklinik. Von PC-Spielen sah er deshalb wenig, stattdessen brachte er seinen Tablet-PC auf Touren. Absoluter Favorit war Baphomets Fluch 2: Die Spiegel der Finsternis: Remastered. Dicht gefolgt von Angry Birds Star Wars und Z The Game.

Felix Schütz: Ab ins All

Vielspieler Schütz zockt immer mit zwei Tastaturen gleichzeitig. Auf diese Weise schafft er doppelt so viele Spiele wie seine lahmen Kollegen. Eins davon: Endless Space. Wenn er mal nicht am Rechner sitzt, greift er zum Smartphone und daddelt Android-Titel wie Eufloria HD. Was für ein grenzenloser Spiele-Appetit!





Nerdiger Nerd



Robert Horn: Im Nerdiversum

So ein Nerd! Keiner in der Redaktion mag's ausser ihm, doch der verblendete Horn kann die Finger einfach nicht von Eve Online lassen. Auch wenn die ihm da regelmässig die Schiffe kaputt hauen. Zum Glück hat der Horn Leidensfähigkeit +25. Und wenn's zu frustig wurde, gab es in Far Cry 3 eins auf die Mütze.